ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

REVISTA AÑO 6/ N° 22-ABRIL-MAYO-JUNIO DE 2026

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

EL GUARDIÁN, UN CÓMIC FANTASMA PÁG 20

REACCIONANDO AL CÓMIC LOS VIAJES DE ALICIA PÁG 27

EN ASIA LA QUIEREN, EN OCCIDENTE LA ODIAN PÁG 45

ROBOTÍSMO: CONSTRUYENDO UN ROBOT PINTOR PÁG 69

22

SUMARIO

En portada:
Allison y la Coneja Blanca.
Ilustración de Mayyeoshen.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA

AÑO 6 NÚMERO 22.
Abril-Mayo-Junio de 2026.
Publicación trimestral.

Editorial.....03

Flash noticioso.....04

¿Diez años de qué?, por Hernán Vernáez.....07

Reprogramación del subconciente, por Alesky Aguilar.....08

La segunda entrega del cómic colaborativo Los Viajes de Alicia ya está aquí, por Osman Acasio.....09

Tiras Cómicas de ayer y hoy, de autores variados.....10

Reseña I Love Zombies Volumen 1, por Grabiela De Atouguía.....13

Ficha del personaje: El Guardián, de Juan Medina.....15

Cómic de autor: Intrusos, de Kaiser Nagai.....16

El Guardián, un cómic fantasma, por Osman Acasio.....20

Cómic de Autor: Las aventuras de Herr Kapitán Rudolf Mendt Episodio Extraños visitantes, de Mario Villegas.....21

Reaccionando al cómic Los Viajes de Alicia, por Osman Acasio.....27

Cómic de autor: La Leyenda del Águila, el Condor y el Jaguar, de Iván Lira.....29

Entrevista. Los Viajes de Alicia: El cómic venezolano que reinventa un clásico, por María Alcira Matute.....34

Cómic de Culto: El Guardián, de Juan Medina - Mina.....37

Guerra de las narrativas: el arte iraní derrota al imperio mediático occidental, por Iván Lira.....43

En Asia la quieren en Occidente la odian, por Osman Acasio.....45

Cómic de Autor: Sin título, por Juan Riera.....46

Jugando un rato con IA: Consultando a una IA.....50

Cómic de autor: Altanera. Episodio Paraiso Terrenal, de Acasio.....51

Periodismo como herramienta coordinada de control social, por Osman Acasio.....57

Cómic de autor: El Ejecutor, de Agustin Carrillo.....58

Cuentos Cortos: Microrelatos sobre espantos grises y amarillos, por Neptalí Chirino Mestre.....64

Composición visual perfecta: El nuevo diablillo de la cuadra, por Enrique Acasio.....65

Los juegos de rol.... ¿son malos?, por Pablo José Martínez Teran.....67

Robotísmo: Día uno, construyendo un robot pintor, por Enrique Acasio.....69

Galeria Hallaco.....72

Galería Fantart.....75

Galería Hallaco: Portadas.....77

Galería Hallaco: Diseño de Personajes.....78

Galería Hallaco: Paleoarte.....80

Galería Arte urbano.....83

22

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 6 NÚMERO 22.
Abril-Mayo-Junio de 2026.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Pablo José Martinez
Mario Villegas

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Una nueva entrega de su revista preferida dedicada a la narrativa gráfica secuencial que se produce en Venezuela , se presenta al público. En su vigésimo segundo número, el magazine ¡Hallaco!como siempre, celebrando la creatividad desbordante y la pasión que los artistas del cómic venezolano plasman en cada trazo y en cada historia. Y es que ¡Hallaco!, con el tiempo, se ha consolidado como la ventana que permite visibilizar y valorar el talento que florece en Venezuela y que acentúa su memoria cultural.

En esta edición número 22, la portada rinde homenaje a Los Viajes de Alicia, una obra colaborativa que refleja la diversidad de voces y estilos que enriquecen nuestro panorama gráfico narrativo, en donde varios autores se unen para transportar al lector a mundos imaginativos, entre lo fantástico y lo surreal, la ciencia ficción y lo bizarro, demostrando que el cómic venezolano no solo es una forma de entretenimiento, sino también un potente medio de expresión y resistencia cultural.

A través de artículos, ensayos, reseñas, entrevistas, cuentos cortos, galerias de ilustraciones e historietas, queremos seguir siendo esa plataforma que impulsa, difunde y celebra la riqueza del arte gráfico narrativo en nuestro país. Porque en cada viñeta, en cada relato, late el pulso de una Venezuela que se reinventa y que, con cada trazo, deja huella en la historia del cómic latinoamericano. Solo esperando que disfruten de su contenido, tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

¡Gracias por acompañarnos en este viaje visual y narrativo!

Osman Acasio.
Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

ARAYA 2099 SE ENCUENTRA EN CIUDAD DEL VIENTO.

La novela gráfica Araya 2099 se encuentra disponible en la papelería librería Inversiones 137 en su versión Paquete Edición Estándar, consistente del libro formato impreso de 224 páginas, que incluye Cuatro tarjetas de arte (Art Cards) y un separador de hojas. Inversiones 137. Dirección: N° B6, Local CC Ciudad del Viento, Av Girardot, Urb Sta. Irene, Punto Fijo 4102, Falcón. Teléfono: 0414-6700206.

TRAZO CONSTANTE Y UNIÓN.

¿Qué se necesita para mantener vivo el noveno arte en Venezuela? Para Rongny Sotillo, la respuesta está en el trazo constante y en la unión. Conexión Cultural entrevisto a Sotillo, talentoso historietista que no solo ha dedicado su vida a perfeccionar el dibujo y la ilustración, sino que ha construido un refugio para la creatividad: Pana, logrando conectar a artistas de todo el país con un solo objetivo: darle vida y voz al cómic nacional. Fuente: **culturaencantv**. 10 de marzo.

EL MURAL CON TAPAS DE PLÁSTICO MÁS ALTO DEL MUNDO.

El artista venezolano Óscar Olivares inauguró recientemente una imponente obra de más de 13 metros de altura en la Colonia Zacamil de El Salvador, el mural con tapas de plástico más alto del mundo. La obra de arte se encuentra en la fachada del Edificio 88. Lo más sorprendente es su composición, más de 100.000 tapas de plástico recicladas dan vida a lo que el autor denomina la "Gioconda salvadoreña". Óscar Olivares, artista venezolano, anunció el 20 de febrero la culminación del proyecto, que llevaba varios días en construcción y que involucró a recicladores, voluntarios y organizaciones locales desde sus primeras etapas.

PRIMER CONCIERTO SINFÓNICO GEEK.

En Maracaibo, estado Zulia, el 18 de Abril, la Música y el Mundo geek toman el escenario principal del emblemático Teatro Baralt. Por primera vez, los temas más icónicos de tus cómics y animes favoritos serán interpretados por una orquesta sinfónica en vivo, en un evento titulado Cómic Boom Concert. Un concierto que da inicio a las 6:00 pm, presentado en colaboración con la Orquesta Sinfónica de la Juventud Zuliana Rafael Urdaneta, Núcleo Maracaibo centro y el Conservatorio de Música José Luis Paz.

EVENTO EXPOSICIÓN DE CÓMICS.

Se celebra en Barquisimeto los días 18 y 19 de abril la Expo Cómic Venezuela 4ta temporada, que dará lugar en el centro comercial Ciudad Crepuscular, con el encuentro de artistas que con su constante accionar, impulsan la cultura del cómic nacional. El Programa Amigos del Noveno Arte PANA dice presente a la convocatoria.

FLASH NOTICIOSO

LIBRO ILUSTRADO DE MONSTRUOS GIGANTES.

El ilustrador yaracuyano Wilfredo Pérez-Wilustrador anuncia el estar trabajando en un libro de arte (ArtBook) sobre temática kaijú. En lo referente, el artista acotó: "Masivo, bro! es un libro ilustrado que mezcla kaijus gigantes con una mirada muy nuestra. No es solo "monstruos grandes", sino:Contexto, escala y sociedad reaccionando a lo imposible. Este proyecto está en camino y pronto compartiré más información, arte y proceso".

UN LIBRO DE ARTE SOBRE ANIMADO BASADO EN MANGA FALCONIANO.

En motivo de cumplirse 21 años desde la emisión de la mini serie animada Pesadilla en Suspensión Criogénica, por Visión Península, en el aire de Falcón, el historietista caquetío Acasio, anuncia en sus redes sociales el estar trabajando en un libro de arte (artbook) concerniente a dicho animado, basado en un manga de su autoría. Obra que contendrá bocetos preliminares, storyboards, arte conceptual y más. Obra a publicarse en formato digital, muy pronto.

LA PROPUESTA DE RODRIGUEZ.

El Historietista maracayero Edixon Rodriguez anuncia en sus redes sociales su participación en el talent search 2025 de la editorial Mad Cave con su propuesta Exit City, en el que hace labor de autor completo, guion, dibujo y tinta.

El talent search 2025 de la editorial Mad Cav es un concurso anual que dicha editorial hace en busca de descubrir nuevos escritores, artistas, coloristas y rotulistas de cómics a nivel mundial. Los participantes deben enviar trabajos originales basados en universos específicos de la editorial para tener la oportunidad de ser publicados.

LA FACULTAD DE ARTE DE LA ULA CERTIFICA LA PRIMERA COHORTE DEL DIPLOMADO EN ILUSTRACIÓN

El Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la Universidad de los Andes (ULA) celebra un hito académico con la graduación de la primera generación de su Diplomado en Ilustración. Este programa, diseñado para profesionalizar y acreditar a artistas del área, culminó su primer ciclo tras un intenso periodo de formación de año y medio. Fuente: Prensa ULA / Leonardo Rodríguez Dugarte,

EL BANKSY YA TIENE NOMBRE Y APELLIDO.

Durante años, el anonimato de Banksy ha sido uno de los mayores misterios del arte contemporáneo. Ahora, una investigación periodística de Reuters afirma haber seguido suficientes pistas para acercarse a la identidad real del artista callejero más famoso del mundo. El reportaje conecta testimonios, registros públicos y documentos judiciales que, juntos, apuntan a una posible respuesta detrás del nombre que ha marcado el arte urbano global.

La investigación titulada In Search of Banksy reconstruye el rastro del artista desde Bristol, Inglaterra, hasta lugares como Palestina, Nueva York y Ucrania. Todo comenzó con un mural atribuido a Banksy que apareció en 2022 en el pueblo ucraniano de Horenka. Testigos dijeron haber visto a dos hombres trabajando rápidamente en la obra con el rostro cubierto, una forma de operar que coincide con el método que el artista ha usado durante años para intervenir muros sin ser identificado? Al seguir estas -tas, los periodistas retomaron una teoría que circula desde hace tiempo en el mundo del arte urbano: que el hombre detrás de Banksy sería Robin Gunningham, un artista originario de Bristol. Entre las evidencias aparece un registro policial del año 2000 en Nueva York donde una persona con ese nombre admitió haber intervenido un cartel publicitario en Manhattan, y cuya firma coincide con la confesión incluida en el expediente. Si esta conexión se confirma, uno de los secretos más protegidos del arte urbano podría estar más cerca de resolverse. Fuente: radionica.rock.

FLASH NOTICIOSO

BOICOT CREATIVO. CREADORES DE MANGAS RETIRAN SUS OBRAS DE MANGA ONE TRAS ESCANDALO DE PORNOGRAFÍA INFANTIL.

La editorial japonesa Manga One enfrenta una crisis tras revelarse que permitió el regreso de un autor condenado por pornografía infantil, provocando un boicot masivo de sus autores estrella.

El conflicto estalló el 27 de febrero de 2026, cuando la editorial admitió haber permitido que Shōichi Yamamoto (condenado en 2020) publicara en la aplicación Manga One bajo el seudónimo de Hajime Ichiro. La decisión, que la editorial reconoció como consciente y no como un error administrativo, desató la indignación de creadores y lectores que acusan a la empresa de encubrimiento sistémico.

Como respuesta inmediata, autores de renombre han retirado sus obras de la plataforma digital en un boicot coordinado. Kanehito Yamada, guionista de Frieren, exigió la salida de su obra, seguido por la influyente Rumiko Takahashi, quien suspendió la disponibilidad digital de clásicos como Ranma ½ e Inuyasha. A este frente se han sumado los creadores de títulos como After God, Cosmos, Keep Your Hands Off Eizouken! y el equipo de Zom 100, exigiendo garantías reales de protección a las víctimas y transparencia editorial.

SEEDANCE 2.0 HUMILLÓ A HOLLYWOOD EN CUESTIÓN DE HORAS.

Una IA china de ByteDance (los mismos de TikTok) lanzó a finales del mes de febrero, Seedance 2.0, un generador de video capaz de crear escenas cinematográficas completas con audio, diálogos, efectos y movimientos perfectos solo con unas pocas líneas de texto. De repente empezaron a aparecer videos virales hiperrealistas: Tom Cruise y Brad Pitt peleando en una azotea, personajes de Marvel o Star Wars en situaciones locas, todo con voces y caras idénticas a las originales. Hollywood entró en pánico total porque cualquiera podía "robar" actores, franquicias y estilos protegidos sin permiso ni pago. Disney, Paramount, Netflix y el sindicato de actores SAG-AFTRA enviaron cartas de cese y desistimiento acusando a ByteDance de infracción masiva de derechos de autor, de usar una "biblioteca pirata" para entrenar la IA y de amenazar millones de empleos en la industria.

La presión fue tan brutal que ByteDance tuvo que actuar rápido: reforzaron filtros, bloquearon la generación de personajes con copyright y limitaron funciones para evitar más demandas. Y lo más loco: todo esto pasó en menos de una semana desde su lanzamiento explosivo.

MARCA DE MODA JAPONESA RINDE TRIBUTO A GHOST IN THE SHELL.

Ghost in the Shell, el anime de culto de Mamoru Oshii, donde el camuflaje óptico articula una visión futurista de la invisibilidad, fue el tema de la colección Otoño/Invierno 26 de Anrealage. Mediante un traje especializado, la Mayor Motoko Kusanagi refracta y refleja la luz hasta fundirse a la perfección con el mundo que la rodea.

El director creativo de Anrealage, Kunihiko Morinaga, presenta siluetas exoesqueléticas alimentadas por luces LED, ya conocidas de su desfile Otoño/Invierno 25. Las modelos, tras fondos saturados de letreros, se fusionan y se integran con el conjunto. Los patrones se sincronizan y el contorno desaparece. Lo que se desarrolla es una meditación sobre la supresión y la visibilidad, explorando los límites entre el yo y el otro, lo real y lo virtual. Vestirse es desaparecer.

Fuente: archived.dream. 5 de marzo de 2026.

EL RINCÓN DE LA POESÍA.

AMOROSO / 4
de Gabriel Jiménez Emán

Dando tropiezos en el universo
del vientre
nadando sin saber
en un mar voluptuoso
con la cabeza y los pies juntos
flotaba unido a aquel cordón
que le permitía alimentarse
de savia femenina
absorbida por la liquidez
de un beso

Tomado de Historias de Nairamá.
Amoroso / 4
Gabriel Jiménez Emán
Ilustración: René Rojas

¿DIEZ AÑOS DE QUÉ?

Por Hernán Vernáez.

Así que cumplen diez años, ¡gran vaina! Benito Martínez ha hecho más en ocho años... ¡lo lamento, me excedí!, la comparación es odiosa para el talentosísimo barítono puertorro. Lo que quiero referir es, por vanagloriarse de llegar a la decena de años como asociación interesada en suplementos con dibujitos que cualquiera puede hacer, ya son adultos por Dios, hagan literatura, pinten cuadros que puedan decorar las paredes de las oficinas de verdaderos profesionales.

No es que quiera denigrar lo que hacen, me parece bonito, pero afrontémoslo, no es algo importante. No es que hayan enseñado a niños, adolescentes y personas maduras la importancia de la historieta como medio narrativo para las masas; tampoco han hecho investigaciones y aportes relevantes de la historia y evolución del cómic en Venezuela, ni siquiera han propuesto una fecha para celebrar el día del noveno arte en el país, como si han hecho personas importantes en casi todo el mundo.

¡¿Acaso pueden argumentar a su favor el haber hecho y publicado en digital y en físico algún cómic que haya ganado un premio? No hacen trabajo de divulgación en las redes, ni en los medios para enseñar sobre el cómic. Ni hablar de dictar cursos, talleres, diplomados en el área, bien sea para dibujar o escribir historietas... ¡No que va! ¿Cómo es posible que se atrevan a celebrar diez años sin haber hecho una exposición seria en algún museo importante como el de Bellas Artes o el Jacobo Borges?

No han luchado contra viento y marea, poniendo de su dinero, muchas veces sin nada más a cambio que la sonrisa de un niño que aprendió a dibujar su personaje favorito e hizo una historieta de cinco páginas que le publicaron en la página web oficial; página web que pocos visitan porque no se atreven a colocar los cómics gratis para su descarga... tampoco lo hacen en Telagram.

La verdad prefiero parar, para no exponerlos más. Bueh, qué más da... **¡FELIZ DÉCIMO ANIVERSARIO GENTE P.A.N.A!** Espero hagan algo decente para los veinte años.

Hernán Vernáez
(a veces guionista, a veces investigador, siempre historietísta, siempre PANA).

SOBRE EL ARTICULO:

Artículo escrito por Hernán Vernáez y publicado en la cuenta oficial de amigosdelnovenoarte, en Instagram el 16 de febrero de 2026.

REPROGRAMACIÓN DEL SUBCONCIENTE.

Por Alesky Aguilar.

Desde la perspectiva de la resonancia y la reprogramación del subconciente, el dibujo no es solo "hacer figuras". Es una de las herramientas más poderosas que posee el ser humano.

1- LA HERRAMIENTA DE MATERIALIZACIÓN

El dibujo es el puente entre el mundo intangible (tus ideas, sueños y visiones) y el mundo tangible(el papel, la pantalla). Todo lo que existe (desde el edificio donde estás hasta el teléfono que usas) fue un dibujo antes de ser un objeto. Para ti, dibujar es la forma en la que demuestras a tu subconciente que tus ideas pueden volverse reales. Es el primer paso de la creación física.

2- UNA HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN EMOCIONAL.

A veces las palabras no alcanzan para subir el estado de ánimo por la lógica y la situación. El dibujo salta la mente lógica y va directo al sistema límbico (el centro de las emociones). Un dibujo puede transmitir alegría y seguridad en un segundo, algo que un discurso de una hora quizás no logre.

3- UNA HERRAMIENTA DE "BIO-HACKEO" (REPROGRAMACIÓN)

Dibujar es una meditación activa. Al enfocarte en el trazo, tu cerebro entra en ondas Alfa, el estado perfecto para reescribir creencias. Cuando dibujas algo, estás obligando a tu cerebro a sostener esa imagen por mucho tiempo.

EN RESUMEN.

Para un dibujante como tú, el dibujo es una varita mágica de intencionalidad. No lo veas como un arte; míralo como la tecnología que usas para diseñar tu propia realidad.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Escrito por Alesky Aguilar, director de la Academia de Ilustración AleskyArte, y publicada el 1 de marzo de 2026 en su cuenta personal de facebook.

LA SEGUNDA ENTREGA DEL CÓMIC COLABORATIVO LOS VIAJES DE ALICIA YA ESTÁ AQUÍ.

Por Osman Acasio.

"Los Viajes de Alicia Volumen 2" se refiere principalmente a un innovador proyecto de cómic colaborativo venezolano que continúa expandiendo su universo con nuevas historias y artistas. Este proyecto nacido en Venezuela destaca porque cada capítulo es ilustrado por un artista diferente, manteniendo la continuidad de la historia mientras Alicia persigue al conejo blanco a través de diversos mundos. En esta segunda entrega se confirma la participación de 29 artistas colaboradores

ESTADO DEL VOLUMEN 2

Actualmente se encuentra en fase de revelación y publicación semanal de nuevos capítulos. Artistas como Simón Uzcátegui, wilfredo Pérez y Arantza Martinez inician el Volumen 2 con entregas como el Viaje N° 01: "Katslay" , Viaje N° 02: “Bandidos jurásicos” y "Viaje Nro 03: Alicia se Adentra al Vacío", respectivamente. Le siguen artistas como Diego Camacho con su propuesta “Fast and Chess”; Edixon Rodríguez y Gabriel Figuera con su obra “Me pone verde Señor Conejo”; Aduin Nava con “AliceRock”. A estas obras le siguen propuestas como: “Muere en la miseria o vive en un mundo de fantasía”, de David Orejarena; “Intrusos”, de Jorge Luis Mendoza; “El reino de los conejos”, de Izanagioz; “Alicia es el espejo”, de Rafael Marquina; ¡Versus la agenda 3030!, de Mauro Salmaso y “La casa de la reina corrupta”, obra de Irene Ryrezle.

DISPONIBILIDAD:

El contenido se puede leer de forma gratuita en línea a través de la plataforma Tapas.io y se promociona activamente en su cuenta de Instagram **@aliciacomic.**

FORMATO FÍSICO:

Aunque es digital, existen ediciones especiales como la "Edición Conejo Blanco" que se pueden solicitar como piezas de colección.

SOBRE EL ARTÍCULO:

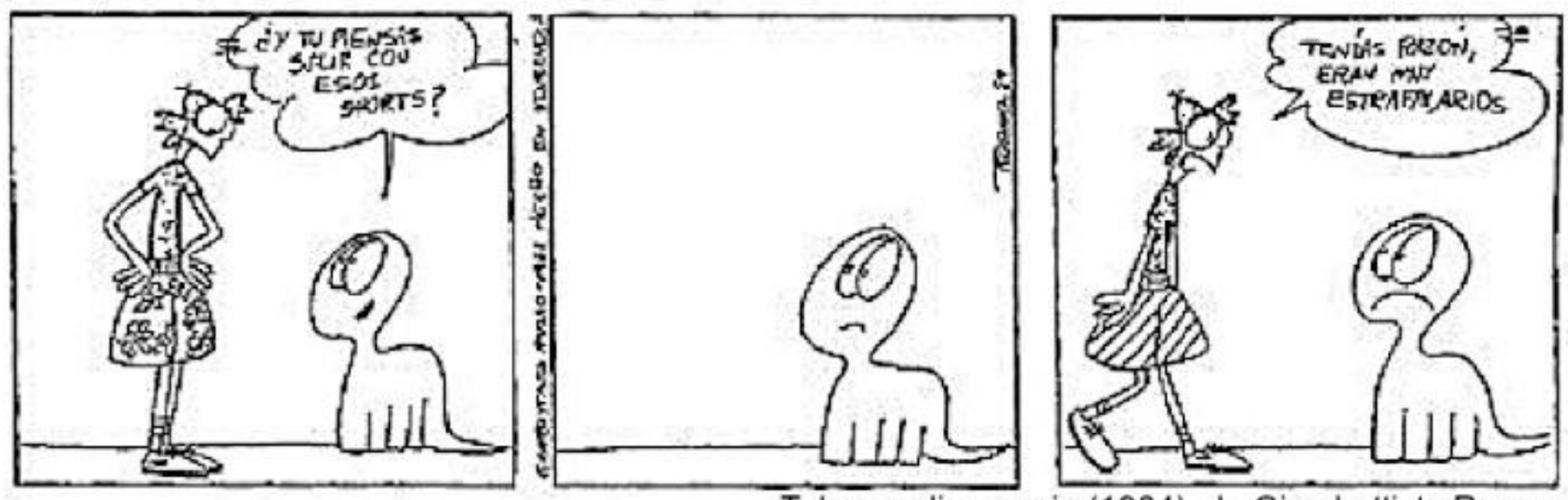
Publicado originalmente en el blog Sobre Ilustraciones y Cómics, en facebook, el 23 de febrero de 2026.

TIRAS CÓMICAS DE AYER Y HOY.

Anti-Rata y el lado oscuro (2002), de José Lara.

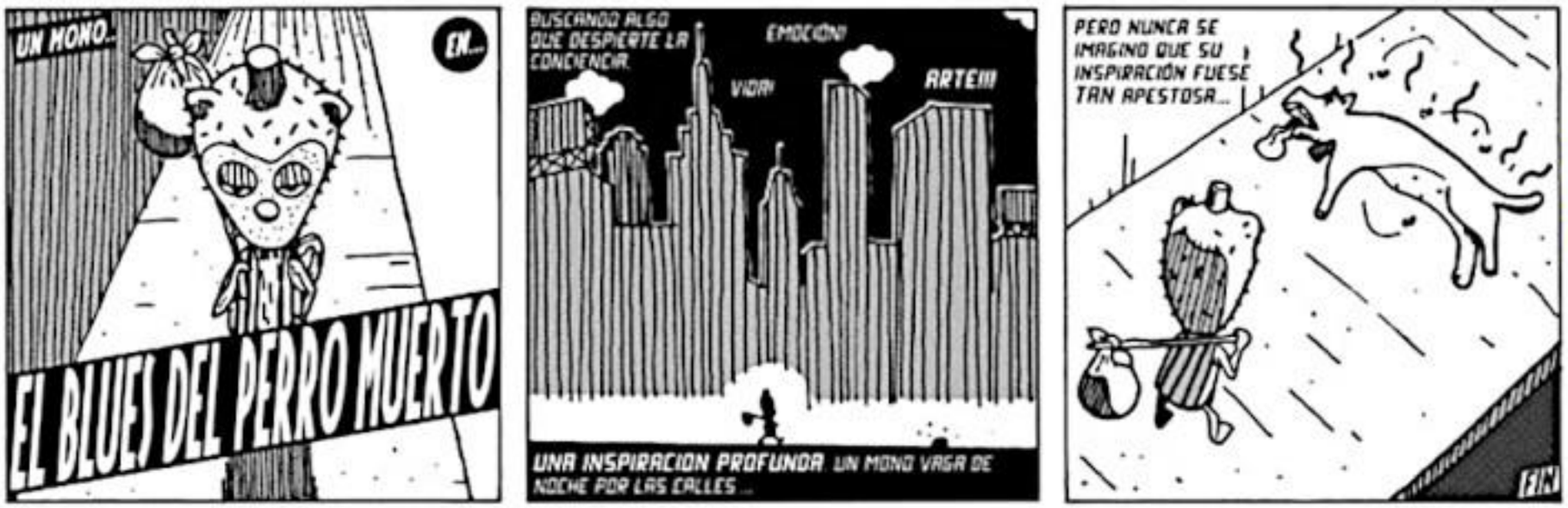
La Plaga(1998), de Bosco, publicado en Revista Clips # 7.

Giambattista Russo



Tuk y su dinosaurio (1984), de Giambattista Russo.

La Yuleizi (2008), de Jesús Torrealba, publicada en Sup de Zup #13.



Un mono en...(2008), de Cegado, publicado en Sup de Zup # 35.

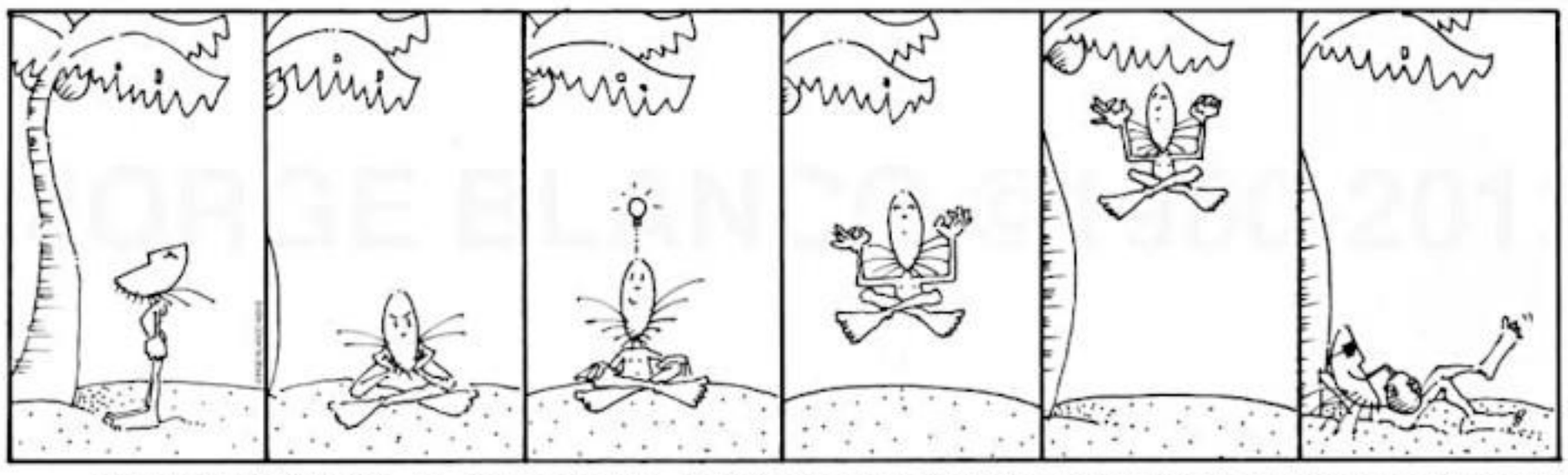
Cuenta Conmigo es © 2009-2010 Adriana (Vargas) Blake. Todos los derechos reservados.

Cuenta conmigo (2010), de Adriana (Vargas) Blake.

TIRAS CÓMICAS DE AYER Y HOY.

Rumualdo la Iguana. Seis semanas (2004), de Acasio. Publicado en el libro Garabatos, Sandeces y Mamotretos (2017) de Osman Acasio.

Waika La Respondona (2011), de María Centeno.Tira publicada en el Diario Ciudad Caracas.



El Naufrago (1980), de Jorge Blanco. Publicado en la década de los 80 en el Diario de Caracas.

RESEÑA I LOVE ZOMBIES VOLUMEN 1.

Por Grabiela De Atouguia.

Hace menos de un año, encontré en un festival de lectura realizado en Caracas este cómic que rápidamente llamó mi atención. Honestamente no soy muy fanática de la temática zombie, pero en esta oportunidad se trataba de material hecho en Venezuela y pues había que darle una oportunidad.

I love zombies, es la adaptación a formato cómic de la novela escrita en el 2013 por César Oropeza, a quién quizás muchos recuerden por su trabajo como guionista y director de la película de comedia venezolana, Puras Joyitas (2007).

El primer número de esta adaptación contó con las ilustraciones del director de arte de origen argentino, ganador de un premio Oscar (por la película El secreto de sus ojos) y un Goya (por la película Azul y no tan rosa), Marcelo Pont.

El cómic, fue publicado por la editorial Libros del Fuego, quienes indican que esta es apenas la primera de entrega de siete tomos que completarían la historia. Y aunque la primera edición del número 1 fue lanzada en el año 2014, desconozco si se ha continuado hasta la fecha, pues este fue el único tomo que pude encontrar.

La historia, será bastante familiar para quienes sean seguidores de franquicias como The Walking Dead o Z Nation. Los eventos se desarrollan en un mundo postapocalíptico, donde los zombies se han apoderado de buena parte del territorio y donde los humanos (aun no contaminados) luchan por sobrevivir; pero por supuesto, sacando lo peor de ellos a flote, como la codicia y las ansias de poder.

En este primer número de unas 42 páginas, apenas conocemos a un protagonista nada simpático que lleva consigo armamento y una vestimenta tipo militar; que se encuentra con otro humano en una cabaña en medio de un mar de zombies. Quedando con un final bastante

abierto, que deja muchas interrogantes en el lector.

Las ilustraciones son uno de los aspectos más relevantes de este cómic. Poseen una estética en tinta blanco y negro, con uso extremo del color rojo para acentuar el "efecto sangre"; que pueden ser comparables con ilustraciones de Sin City o el mismo The Walking Dead.

Cabe acotar que este cómic, al estar enfocado en un público adulto, contiene algunas imágenes fuertes con alusiones sexuales y violencia. Además de los

mismos zombies cuyo aspecto, como deben imaginar, no es nada adorable.

Si eres de aquellos que aman la temática zombie, probablemente I love zombies sea una buena opción de lectura para ti. Como mencioné anteriormente, desconozco si se publicaron los demás volúmenes; pero considero que seria genial si la editorial Libros del Fuego sacara una segunda edición de estos, para los que llegamos tarde.

SOBRE EL ARTÍCULO.

Artículo escrito por Grabiela De Atouguia, publicado originalmente en el portal geekoramave.blogspot.com, en abril de 2017.

FICHA DEL PERSONAJE.

EL GUARDIÁN.

El Guardian es un personaje de cómic creado a mediados de la década de los ochentas, obra del dibujante e historietista Juan Medina. Personaje protagonista de la historieta de nombre homónimo. Un cómic de ciencia ficción de caracter serial, publicado bajo el esquema de paneles de una sola página en el suplemento infantil Meridianito, encartado los domingos en el diario deportivo Meridiano.

El Guardian, de Juan Medina, es un cómic de marcado estilo americano, presentado a todo color, cuya historia estaba ambientada en la Caracas del Siglo XXI, protagonizado por un vigilante urbano que lucha contra amenazas extraterrestres que pretenden conquistar la ciudad capital. La historieta presentaba al héroe ataviado con un traje blanco y un casco que le oculta la mitad de su rostro, compartir aventuras con sus variopintos amigos y amigas como Gregorio, Gerardo, Marilo, Helena, y el cobarde Memo. Todos ellos a merced de los planes siniestros del villano Dar Krimen, el emperador de los Epsilones.

SOBRE EL GUARDIAN:

"La historia se enfocaba en un misterioso héroe de uniforme blanco protegiendo el urbanismo de la ciudad de Caracas de invasores extraterrestres. El autor jugaba mucho con su elenco de personajes, siempre ofreciendo una visión optimista , pero no carente de consecuencias (las muertes no eran el gimmick que son el día de hoy en esta historia)".

Raul Danilo,
autor de "Breve cronología del cómic Venezolano".

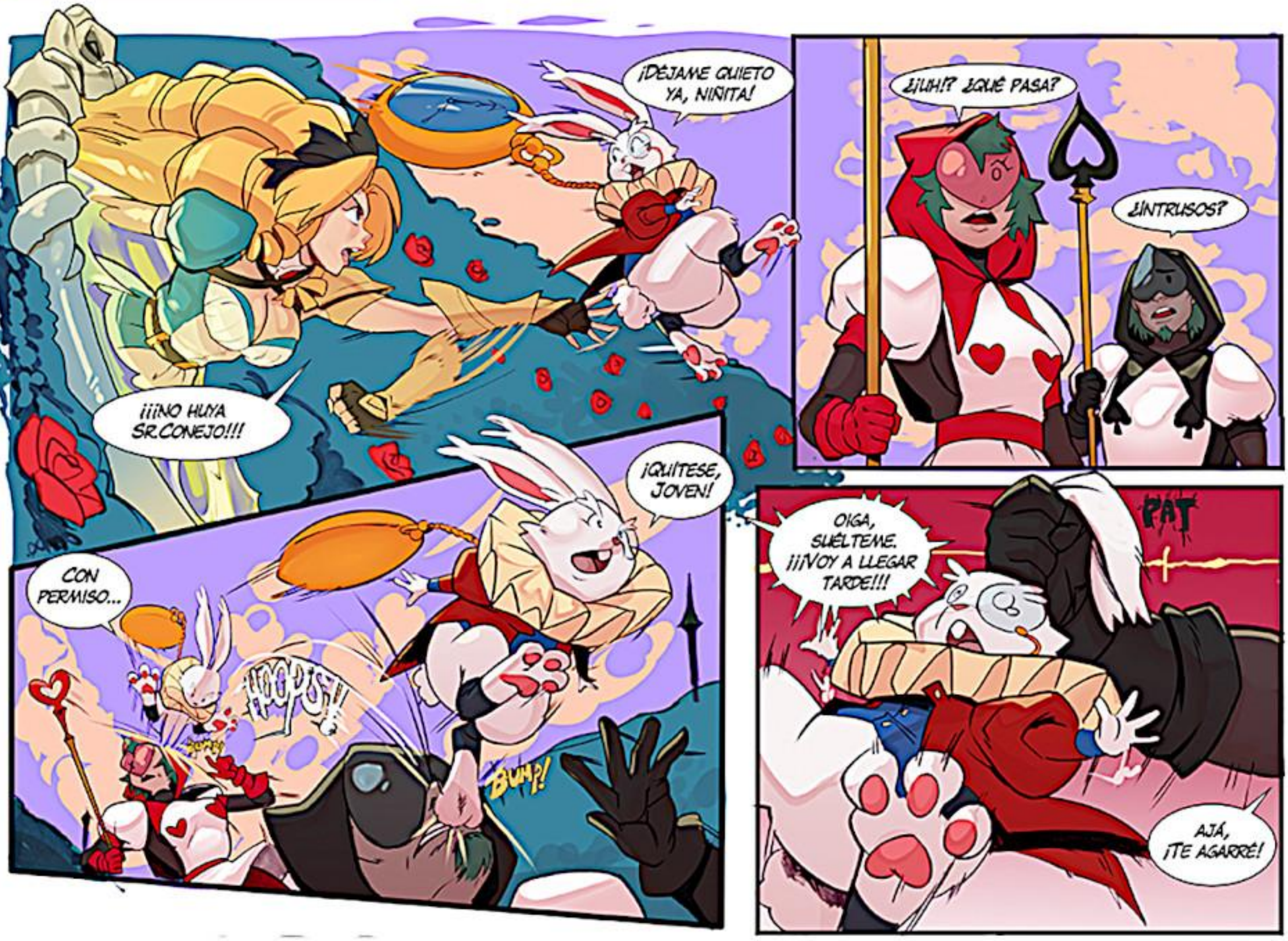
"En su caracter de publicación de consumo enfocado mayormente al lector infantil, y dado el poder de atracción que posee el cómic, que mediante la combinación de imágenes y textos invitan a la lectura, la historieta de Medina se presentaba como herramienta de aprendizaje. Resulta en figura pedagógica con contenido que buscaba además de entretener, dejar en sus lectores, conocimientos básicos sobre ciencia y tecnología".

Osman Acasio,
autor de "Historia ilustrada del cómic en Venezuela".

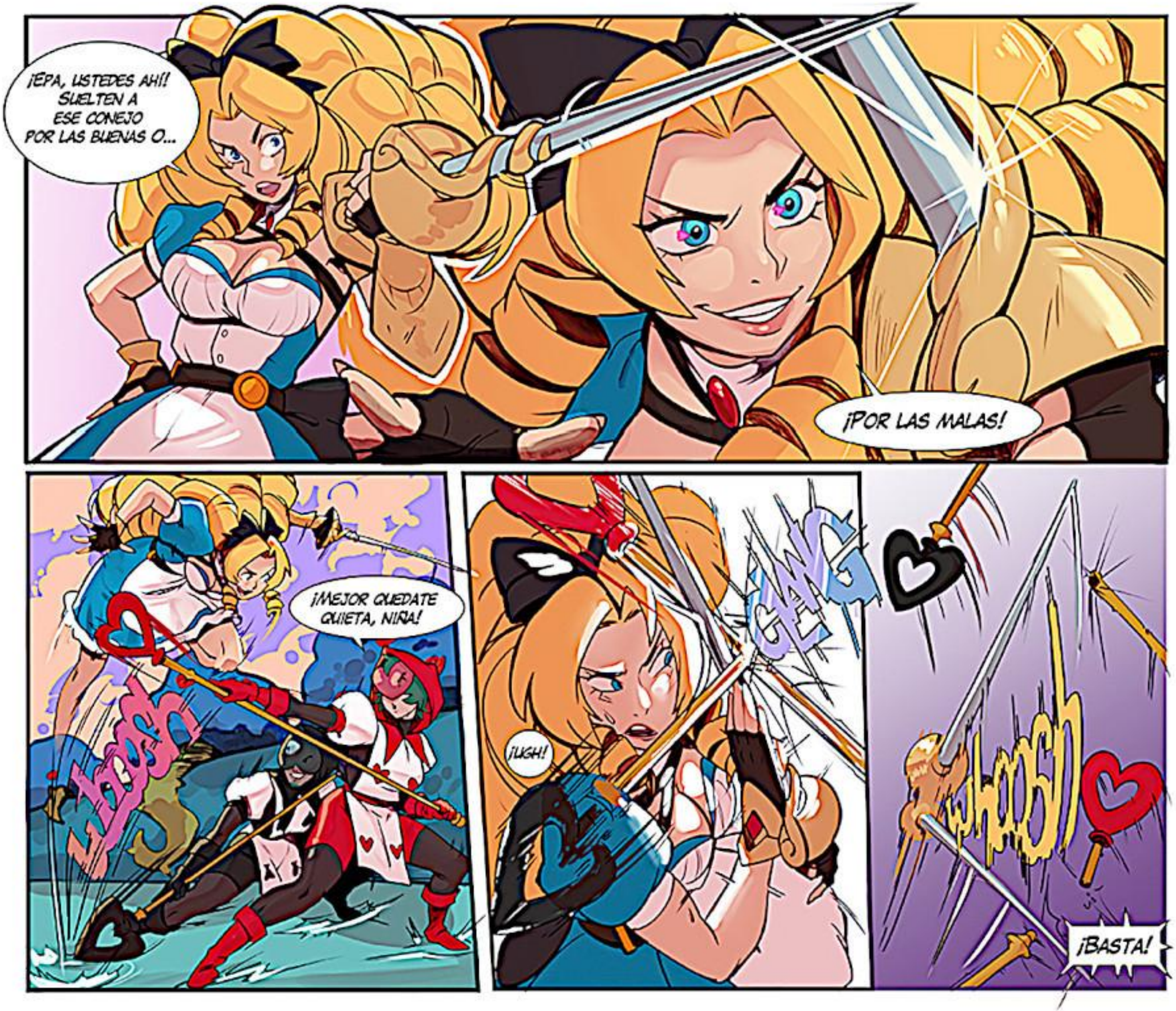
"El Guardián, además de ser un medio didactico para enseñar al lector sobre astronomía, geología y otras ciencias en general, luchaba contra las amenazas extraterrestres de Dar Krimen, quien intentaba conquistar el postapocalíptico ´Valle de los desesperados´".

Douglas Llanos,
autor de "La ciudad latinoamericana de Caracas en el arte secuencial contemporaneo: de la inocencia a la violencia urbana".

CÓMIC DE AUTOR: KAISER NAGAI.



"Intrusos" (2026), de Kaiser Nagai. Obra publicada originalmente en Los Viajes de Alicia. Volumen 2.


¡EPA, USTEDES AHÍ! SUELTEN A ESE CONEJO POR LAS BUENAS O...
¡POR LAS MALAS!
¡MEJOR QUEDATE QUIETA, NIÑA!
¡UGH!
¡BASTA!

¡AHH!
¡A LOS INTRUSOS LES CORTAMOS LA CABEZA!
QUÉ CO...
¡UY! CERCA...

¡ME HABRÉ QUEDADO SIN ARMAS, ¡PERO AÚN TENGO MIS PUÑOS!
¡¡¡¡ADIÓS!!!!
¡UGF!
BONK!
CLANG

EL GUARDIÁN, UN CÓMIC FANTASMA.

Por Osman Acasio.

El cómic El Guardián, obra de Juan Medina resulta en toda una obra digna de estudio y consideración. Es lo que podríamos llamar todo un cómic fantasma, todo un Lost Media, una historieta que fue publicada en la década de los años ochentas por el Diario Meridiano, encartada los domingos en la revista Meridianito, pero que actualmente no está disponible para el público, ya sea por destrucción o pérdida de archivos. Comunidades dedicadas al estudio del cómic nacional como P.A.N.A. (Programa Amigos del Noveno Arte) y amantes del cómic de culto buscan incansablemente estos archivos, clasificándose en parcialmente encontrados o perdidos. Por mi parte, cuando investigaba para escribir el libro Historia Ilustrada del Cómic en Venezuela, era poco o casi nada de lo que pude encontrar en las redes sobre esta obra, salvo anécdotas, recordado por el público pero sin copias disponibles, así como algunas páginas sueltas.

El Guardián, de Juan Medina, quien firmaba su obra bajo el seudónimo de Mina, en su carácter de cómic de ciencia ficción que llevaba al lector a recorrer aventuras espaciales, resultó además en figura pedagógica con contenido que buscaba así como entretener, actuar como herramienta de aprendizaje, que dejase en sus lectores, conocimientos básicos sobre ciencia y tecnología. Para su época, resultó en todo un revolucionario medio que a pesar de todo, sorprende como se convirtió en lo que hoy conocemos como un cómic fantasma. Es un estudio de caso perfecto de como una obra maestra puede desvanecerse, simplemente borrarse de la memoria colectiva sino existe los mecanismos adecuados de preservación. Sobre el papel, esta obra debería ser vista como un pilar fundamental en la historia del cómic en Venezuela. Una obra de culto que debería ser estudiada y venerada por académicos y entusiastas del noveno arte nacional. A pesar de que el cómic "ochentero" de Juan Medina, persiste vagamente en la memoria colectiva, hoy en día El Guardían (así como El Gavilán, de Loizaga, de la década de los sesentas, y otros cómics), ostentan el doloroso título de cómics fantasmas. Un material perdido que nos recuerda la fragilidad de la preservación.

El Guardián, de Medina, a pesar de estar catalogado como material gráfico perdido, o parcialmente encontrado, afortunadamente, salen a la palestra pública, fieles nostálgicos, amantes del cómic nacional, quienes se dieron a la tarea de digitalizar su preciada colección y de liberarlas para el disfrute de todos. Producto de ese fortunio, llegó a mis manos un ejemplar, incompleto, eso sí, del cómic El Guardián, consistente de 32 páginas, (es decir, sustraído de 32 ejemplares de la revista dominical Meridianito) facilitado por un pana llamado Pablo que conocí en la biblioteca pública de mi ciudad de Punto Fijo. Pana que se ocupa de dar a conocer el mundillo de los juegos de rol, en reuniones de fanáticos y amantes de los juegos de mesa, en la biblioteca. El licenciado Pablo me cuenta que el material se lo hizo llegar un amigo, aficionado de los cómics. Gracias a su valioso aporte, el material cedido se presta para su restauración digital, maquetación y publicación del cómic restaurado de El Guardián. Proyecto gráfico que me comprometo a realizar lo antes posible. Por lo pronto, mientras esperan la liberación definitiva de esta obra restaurada, lo estaré presentando en capítulos seriados en la revista ¡Hallaco!, en su sección Cómic de culto. Las primeras seis páginas del cómic El Guardián, debutarán en la edición número 22 de ¡Hallaco! a publicarse a mediados del mes de mayo (lunes 11 de mayo, para ser más específico). El material presenta un arco argumental inconcluso, pero igual, sus 32 páginas nos dan un valioso vistazo al arte de Medina, su estilo gráfico de marcada influencia cómic americano, y su manera de presentar la narrativa secuencial, mostrando al héroe ataviado de su traje blanco y casco que le cubre medio rostro, compartir aventuras con su variopinto elenco de personajes que componen la obra, enfrentándose al villano de turno Dar Krimen y sus secuaces robots.

SOBRE EL ARTICULO:

Publicado el 2 de marzo de 2026 en el blog Sobre Ilustraciones y Cómics.

CÓMIC DE AUTOR: VILLEGAS.

LAS AVENTURAS DE HERR KAPITAN RUDOLF MENDT

EXTRAÑAS CRIATURAS SE EXTERMINAN SIN MISERICORDIA.

PRA-PRA-PRA-PRA
PRA-PRA-PRA-PRA

Las aventuras de Herr Kápitan Rudolf Mendt (2025). Episodio 7. Extraños visitantes. Guión y dibujo: Mario Villegas.

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kápitan Rudolph Mendt

Mario Villegas

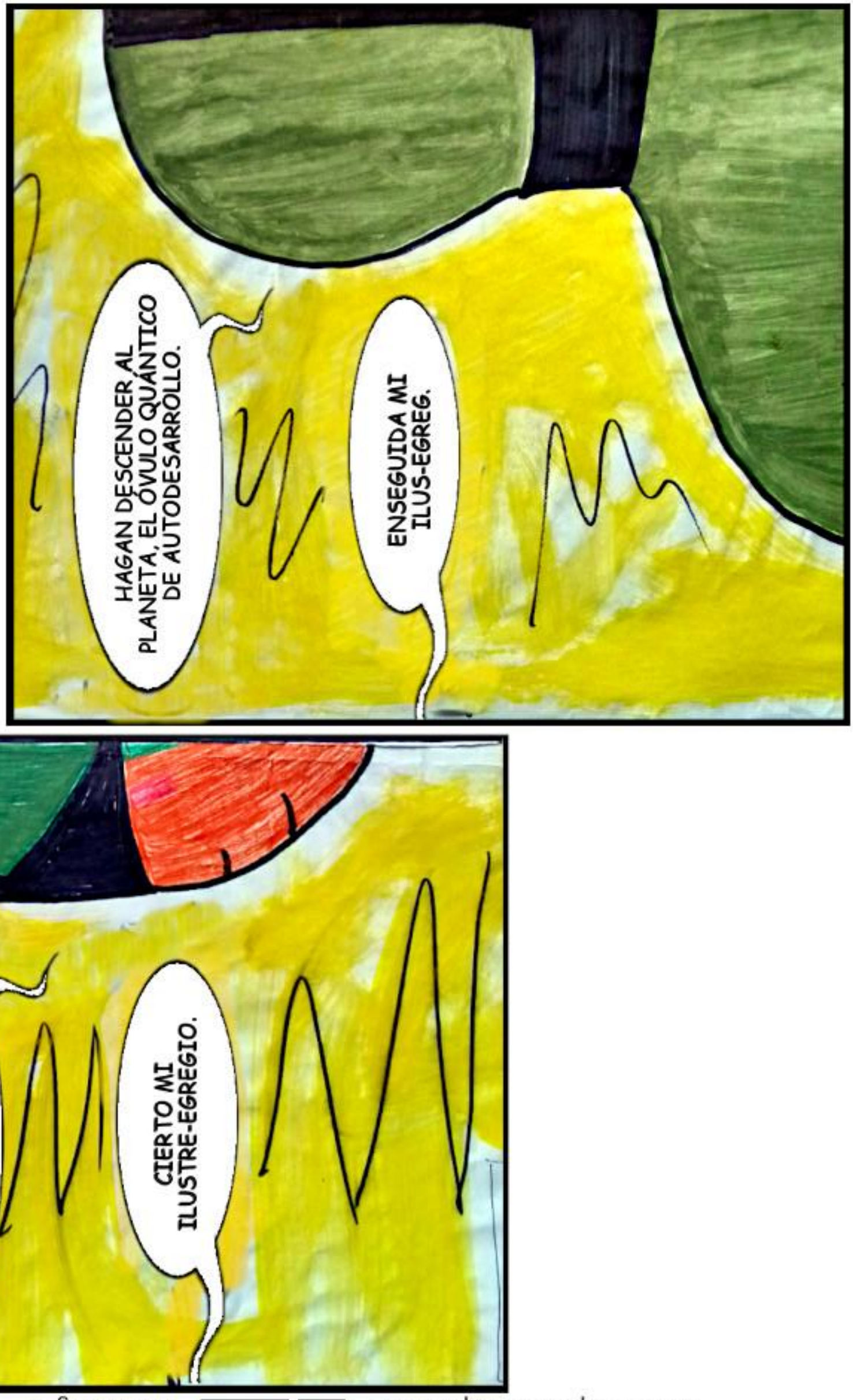
HER KÁPITAN MENDT LOGRA ESQUIVAR CON HABILIDAD, EL OBJETO VOLADOR QUE LE EMBISTE AMENAZANTEMENTE.

¡BRAVO PILOTO! NOS EVADIÓ. ES INCREIBLE, ZMUSKI.

¡ESE EXTRAÑO APARATO VOLADOR TRATÓ DE IMPACTARME.

Mario Villegas

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kápitan Rudolph Mendt

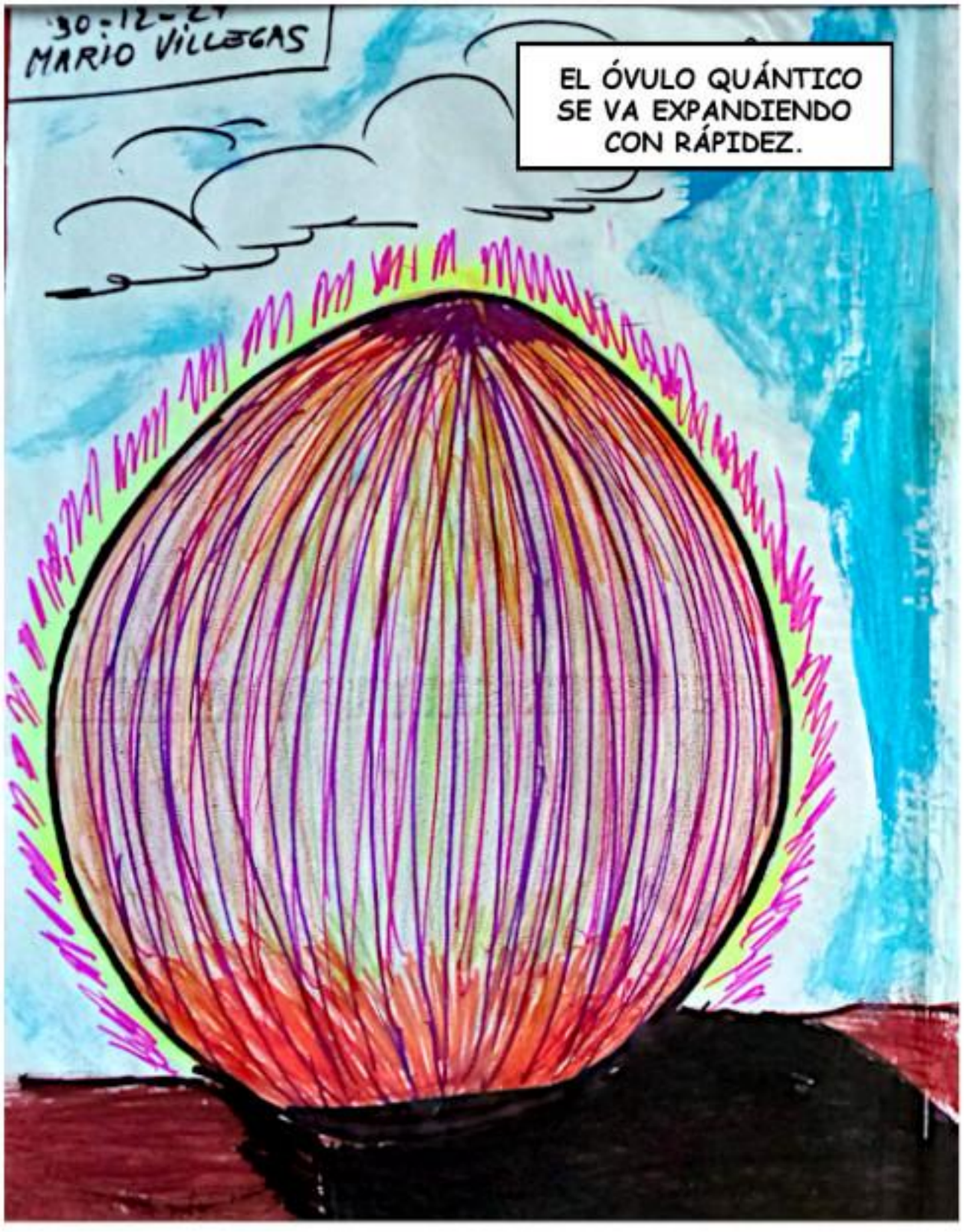

EN EL INTERIOR DEL DISCO-VOLADOR...
EL TERRENO ES PROPICIO PARA LA APLICACIÓN DE LA TECNICA EMBRIOMECÁNICA.
CIERTO MI ILUSTRE-EGREGIO.
HAGAN DESCENDER AL PLANETA, EL ÓVULO QUÁNTICO DE AUTODESARROLLO.
ENSEGUIDA MI ILUS-EGREG.

PÁJARO DE LA TEMPESTAD A KONTROL BLITZ.

AQUÍ KONTROL BLITZ. CONTACTO VISUAL CON DISCO VOLADOR.

LOS AMERIKANER TAMBIEN OBSERVAN.

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitan Rudolph Mendt



A DURAS PENAS, LUEGO DE UN REFLEJO FELÍNO, NUESTRO HÉROE KAPITÁN MENDT LOGRA ESQUIBAR EL PLATILLO VOLADOR QUE IBA CON INTENSIONES DE EMBESTIRLE. SIN EMBARGO, UN NUEVO PELIGRO ACECHA EN TIERRA. ¿QUÉ EXTRAÑA CRIATURA AMORFA EMERGERÁ DEL ÓVULO QUÁNTICO DE AUTODESARROLLO?
LA RESPUESTA DE ESTA INQUIETANTE PREGUNTA SERÁ ESCLARECIDA EN NUESTRO PRÓXIMO EPISÓDIO.
CONTINUARÁ....

REACCIONANDO AL CÓMIC LOS VIAJES DE ALICIA.

Por Osman Acasio

Los viajes de Alicia es una propuesta gráfica que se lanza inicialmente al panorama historietístico nacional en noviembre de 2024. Se trata de un proyecto de cómic colaborativo promocionado por los ilustradores Guillermo Cartay y Carlos Betancourt, en donde se convoca a varios artistas de la escena del cómic y la ilustración nacional, aportando cada uno en su visión personal, de la obra clásica del escritor Lewis Carroll. Dicho movimiento, con el tiempo, deriva en el libro de antología Los Viajes de Alicia. Volumen 1, donde intervienen 10 autores, así como el libro Los Viajes de Alicia Edición Conejo Blanco, donde participan 24 artistas. Eso sin olvidar mencionar el libro Los Viajes de Alicia. Volumen 2, que se encuentra actualmente en fase de revelación y publicación semanal de nuevos capítulos, donde se reporta la intervención de 29 autores. El proyecto cuenta con una nutrida participación de talentosos ilustradores, lo que podría indicar que los cómics, hasta ahora, ya presentan todos los alicientes necesarios para ser considerado todo un éxito o a su defecto, toda una obra de culto. Sobre la propuesta en particular, llevo un tiempo siguiéndole la pista y he escrito algunos ensayos referidos a su aporte a la narrativa gráfica nacional. Ahora con la entrega del segundo volumen, y luego de echarle un vistazo a dicho trabajo, a continuación les dejo mis impresiones concernientes al proyecto de cómic Los Viajes de Alicia.

PLATO FUERTE DEL CÓMIC.

Uno de los platos fuertes del cómic Alicia, radica, a mi parecer, en su nueva propuesta colaborativa que destaca porque cada capítulo es ilustrado por un artista diferente. Siguiendo unas reglas simples y básicas, cada autor preserva la continuidad del relato, mientras Alicia persigue al conejo blanco a través de mundos diversos. Y de allí, a que cada artista tenga completa libertad para contar su historia, basado en el mundo literario imaginado por Carroll, le da ese toque, esa chispa necesaria para entregar propuestas interesantes. Desde luego, la lógica dicta que la literatura y las artes plásticas son mundos diferentes, gobernados por protocolos distintos y a veces opuestos. Sin embargo, contrariando premisas de conveniencia, como buen artista, aupando la irreverencia y el contrasentido, ahora mismo, en este instante, me atrevo a sospechar que tal vez la verdadera experiencia de estos libros presentados, no consiste en ver a Alicia en sus correrías y aventuras, sino también en asistir al choque entre la sensibilidad del ilustrador de historietas y la del inflado escritor con ínfulas de letrado. Tal vez de esta colisión puedan emerger algunas buenas obras, representadas en buenas historias, recopiladas en estos libros, en sus diferentes volúmenes.

ACRECENTANDO EL CAOS.

Para acrecentar el caos, y darle sazón al proyecto gráfico, los promotores, en su iniciativa, han resuelto aupar a todo ilustrador que quiera participar con su aporte artístico, dando luz verde para que trabaje a sus anchas, en pro de entregar una propuesta única, amalgamado en un proyecto colaborativo que presenta muchas visiones, puntos de vistas e interpretaciones subjetivas de una Alicia muy personal para cada autor. No obstante, ante un abanico de nuevas propuestas ilustradas, el lector, a quien va dirigida la obra, en cada página que pase, buscando identificar a la heroína de la historia, se topará con nuevas Alicias con caras diferentes y con probabilidad que nunca terminará de acostumbrarse a ninguna. O lo que es

peor, el lector puede correr el riesgo de no empatizar con la protagonista del libro. Transitará por capítulos llenos de extraños.

Ahora bien, sería osado de mi parte asumir que los promotores buscan en esta propuesta gráfica establecer como tema central de estos libros, la perplejidad de no saber quién es quién en la obra. Alguien podría decir que las re-interpretaciones de variadas Alicias de mundos paralelos, conectados por el espejo, constituiría en toda una intromisión lisa y llana, tan escandalosa como agregarle nuevas aventuras, ajenas a la visión de su creador Lewis Carroll. Es necesario dar por válida semejante acusación y aceptar todas sus consecuencias. Lo que me lleva a plantear que el escándalo es la tercera experiencia artística que estos libros registran. Hacer que se indignen los sifrinos burgueses es un asunto central en el arte contestatario e incisivo de estos tiempos.

Agrego otra osadía. Se ha dicho que la crítica empuja la obra a nuevos derroteros, ampliando sus horizontes, que les entrega luz con nuevas refulgencias, que encuentra en ellas significados o ecos que sus creadores tal vez ni habían sospechado. ¿Por qué no ser más audaz? ¿Por qué no traspasar los limites de la obra? ¿Por qué no convertirse el crítico en autor, invadiendo sin pudor, la supuesta propiedad intelectual de un libro o un poema? Con este tono de agitador irreverente, me atrevo a lanzar una última osadía, y resulta en una apreciación muy personal, ver a esta nueva y colectiva Alicia desde un contexto meramente socialista.

EL CONTEXTO SOCIALISTA DEL CÓMIC COLABORATIVO LOS VIAJES DE ALICIA.

La cooperación es un rasgo fundamental del socialismo, en oposición al individualismo central en el modo capitalista de producción. Es decir que las necesidades colectivas se privilegian a los deseos individuales, en búsqueda de una igualdad social, económica y política. Así nace la propiedad social, comunal o socialista, que le pertenece a toda la colectividad que en ella haga vida o cuyo trabajo se de en sus inmediaciones. El propósito del proyecto Los Viajes de Alicia, lejos de buscar el lucro, como bien lo indican sus promotores, persigue dar a conocer el arte de cómic que se produce aquí en Venezuela. Establecer conexiones y reagrupar una comunidad de artistas ilustradores e historietistas, atomizados, dispersos y desunidos. Un proyecto que busca visibilizar al invisible y darle espacio al excluido. Una propuesta que busca reemplazar la competencia individual por la cooperación. Siendo así, desde un contexto socialista, me gusta pensar que este proyecto de cómic colaborativo destila comunidad, amistad, propiedad común, hermandad y amor al prójimo.

¿Damos por sentando entonces que sus promotores y los colaboradores que intervienen en este proyecto, abracen ideales socialistas? Lo más probable es que la respuesta sea no. Y conociendo algunos de los autores "camaradas" que intervienen en el proyecto, la duda se despeja de manera raudal. Posiblemente, (y digo "posiblemente" porque aquí ya estoy entrando en el terreno de la especulación) el proyecto Los Viajes de Alicia haya germinado como una propuesta elitista, cerrada, convocada solo entre amigos. Dada la respuesta que obtuvo y de la cantidad de artistas deseosos por participar del proyecto, los promotores vieron una oportunidad idónea para ampliar la narrativa que estaban construyendo. En su esfuerzo por aglutinar a los interesados en participar, "sin querer queriendo", tal vez desconociendo el proceso socialista en su concepto básico, los promotores abren el camino a una nueva forma organizativa de masas, atendiendo a su propia realidad concreta y circunstancias históricas.

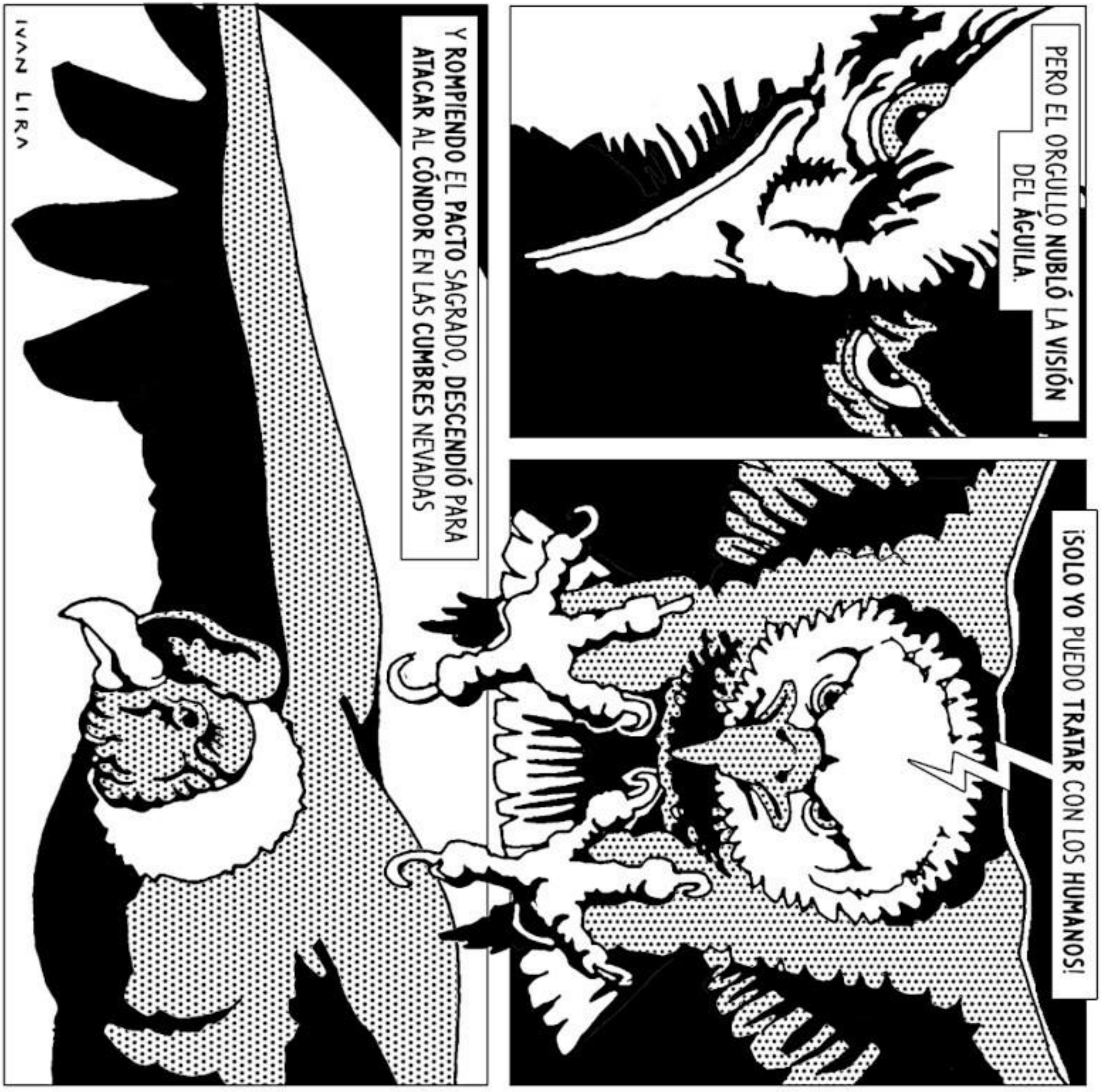
A todas estas, en resumen, si los colegas historietístas de Caracas, los panas del Programa Amigos del Noveno Arte, por ejemplo, poseen su consigna: "El cómic en Venezuela es pana", me aventuraría a decir que los colegas historietistas del cómic colaborativo Alicia, su consigna sería: "El cómic colaborativo en Alicia es camaradería". Aunque supongo que para algunos de ellos, (cuidado sino la mayoría), sería como si les estuviese mentando la madre con esta aseveración. Como sea, a quienes leen este breve ensayo, los convido a examinar este interesante y colectivo proyecto, innovador y único, Los Viajes de Alicia, precursor acaso de futuras gestas multitudinarias en las que cientos de historietistas venezolanos volverán a escribir y a ilustrar en páginas de viñetas, inspiradas en obras literarias de dominio público, otras pieza artísticas que demuestren el talento en narrativa gráfica secuencial, aquí presente.

SOBRE EL ARTICULO:

Articulo escrito por Osman Acasio, publicado originalmente en su blog Sobre Ilustraciones y Cómics, el 21 de marzo de 2026.

CÓMIC DE AUTOR: IVAN LIRA.

La Leyenda del Águila, el Cóndor y el Jaguar (2026), de Iván Lira.


PERO EL ORGULLO NUBLÓ LA VISIÓN DEL ÁGUILA.
¡SOLO YO PUEDO TRATAR CON LOS HUMANOS!
Y ROMPIENDO EL PACTO SAGRADO, DESCENDIÓ PARA ATACAR AL CÓNDOR EN LAS CUMBRES NEVADAS
IVAN LIRA

Cómic de Autor: La leyenda del Águila, el Cóndor y el Jaguar

Iván Lira

¡NO ERES TÚ QUIEN JUZGA LOS CAMINOS DEL CÓNDOR!
TÚ ROMPISTE EL EQUILIBRIO CON TUS GARRAS SOBERBIAS.
EL CIELO NO MANDA: ACOMPAÑA. LA TIERRA NO OBEDECE:
SOSTIENE. Y EL INFRAMUNDO NO CALLA: RECUERDA
AL SENTIR EL PESO DE LA MEMORIA ANCESTRAL, EL ÁGUILA BAJÓ SU MIRADA.
IVAN LIRA

Cómic de Autor: La leyenda del Águila, el Cóndor y el Jaguar

Iván Lira

ENTREVISTA: LOS VIAJES DE ALICIA: EL CÓMIC VENEZOLANO QUE REINVENTA UN CLÁSICO. Por María Alcira Matute.

Hola ¿cómo están todos y todas? Bienvenidos nuevamente a un nuevo episodio de Entre Libros Podcast, el podcast de la Librería del Sur. Todos los jueves tenemos en nuestro canal de youtube, nuevas entrevistas y contenidos relacionados con el mundo editorial venezolano. Nuevas propuestas, nuevas colaboraciones, nuevas iniciativas que surgen en Venezuela para multiplicar, diversificar la propuesta literaria que tienen los lectores y las lectoras a disposición, y este canal y este contenido que hacemos, semana con semana, está dedicado a mostrarles y ha llevar a todos los rincones, eso que nace de la creatividad y de la inventiva de escritores, escritoras, creadoras y creadores venezolanos. El día de hoy vamos a hablar de un mundo que llama más que todo la atención a los jóvenes, pero que cada vez capta más seguidores, se profundiza más y se hace mucho más fino, con mucha más experticia, acá en nuestro país. Vamos a hablar con los coautores de Los Viajes de Alicia: Guillermo Cartay y también con Carlos Betancourt. Bienvenidos muchachos a Entre Libros.

ENTRE LIBROS- ¿DE QUÉ SE TRATA ESTE PROYECTO QUE INVOLUCRA A USTEDES DOS Y A OTROS COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS QUE SE LLAMA LOS VIAJES DE ALICIA?

CARTAY- Bueno, fíjate, el proyecto Los Viajes de Alicia es un proyecto que la intención de él es mostrar el nivel y dar a conocer a muchos ilustradores que están aquí en Venezuela, de cómics. Sabemos que Venezuela, si bien tiene historia de cómics, no es una tierra donde esto sea, donde esté arraigado culturalmente. Bueno tu has tenido aquí a Rogny (Sotillo) de PANA. ¿No? Y se han hablado de otras iniciativas de cómics.

ENTRE LIBROS- Así es.

CARTAY- O sea que, hay un interés sobre todos los que hacemos cómics. Tenemos un interés particular por hacer conocer lo que nosotros hacemos, y Los Viajes de Alicia intenta un poco poner, digamos en el foco, tanto creadores de cómics, como el nivel que puede llegar a alcanzar el cómic en Venezuela. Entonces su intención es completamente, digamos a favor de proyectar el cómic. Por esa razón, el cómic está gratuito en Internet, no tiene ningún costo. El que quiera, puede pasar y leerlo. Y lo menciono en este momento del podcast, porque refleja esa intención que hay, digamos sin fines de lucro, desinteresada, simplemente para que se proyecte el cómic de Venezuela.

ENTRE LIBROS- OKEY. CARLOS. ¿CUALES SON LOS PERSONAJES? ¿CUALES SON LAS HISTORIAS QUE SE PUEDE ENCONTRAR EL LECTOR EN ESTE PROYECTO?

BETANCOURT- Bueno, en lo que respecta al mundo de Alicia, los que ya conocemos un poco la literatura de Lewis Carroll, o lo que son las películas que se han hecho, los personajes que utilizamos, al menos todos los artistas involucrados, está a libre escogencia. No hay una regla establecida en donde tengas que utilizar estos personajes en particular, o sea, dos o tres personajes, sino lo que estén dentro del abanico de

individuos, dentro del mismo cuento. Cada artista tiene la libertad de crear una historia para su Alicia. Alicia es la protagonista... de cada una de estas historias, y nosotros la dibujamos, la ilustramos, según se nos acople al modelo de historia que vamos a tener. En mi caso, mi Alicia es enteramente si-fi, y yo utilizo ese recurso dentro del personaje. Tiene un traje espacial, y se enfrenta a los gemelos del cuento Tweedledee y weedledum, pero en forma de crustáceos. Entonces juego con lo que son las referencias allí.
Entonces, en lo que si estamos hablando es que vamos a manejar el concepto del espejo como una especie de portal dimensional entre mundos.

ENTRE LIBROS- Okey.

BETANCOURT- Cada Alicia entra a un espejo, sale a ese mundo que está creado por cada artista, resuelve una situación, y se retira para entrar en otro universo. Ese universo es enteramente diferente. No hay una continuidad entre un universo y otro.

ENTRE LIBROS- El personaje es el que genera la conexión entre una historia y otra.

BETANCOURT- Exactamente. Hay una libertad narrativa allí. Entonces lo que se establece en el principio del cómic... ella entra al espejo, y al final del libro, tenemos a ella saliendo del espejo y volviendo a entrar. O sea, es un loop completo, solo que dentro de ese loop, tenemos todas esas historias de cada uno de nuestros ilustradores presentes.

ENTRE LIBROS- EN LA DINÁMICA DE TRABAJO, DE COLABORACIÓN QUE USTEDES TIENEN, ¿HAY VARIOS CREATIVOS INVOLUCRADOS EN UN CAPÍTULO 0 ES UN CAPÍTULO POR CREATIVO?¿CÓMO HAN VENIDO TRABAJANDO?

CARTAY- En este caso, cada autor hace su propio cómic. Aquí en este primer número existen diez autores de cómics, venezolanos, cada uno aportó su historia. Y cómo mencionaba Carlos, la narrativa permite que eso ocurra sin que choquemos entre nosotros. Al momento en que Alicia pasa por un espejo y entra al siguiente, y es un mundo completamente distinto. Es volver a pintar el lienzo completamente de blanco, y que el siguiente autor deje todo lo que quiera ahí. Por eso es que funciona bien, una narrativa donde cada artista hace lo que quiera, siempre se respeten unas reglas mínimas, y aun así, toda la historia tiene sentido, y no chocamos entre nosotros. Es ese, digamos, uno de los atractivos del cómic. Puedes leerlo incluso en cualquier sentido, en cualquier orden, y no va a perder el sentido.

ENTRE LIBROS- ¿CUAL ES EL FEEDBACK? ¿CUAL ES EL PÚBLICO QUE MÁS LE HA LLEGADO ESTA PROPUESTA DE USTEDES?

BETANCOURT- Ha sido variado, realmente. De, en todas las edades, sobre todo. En donde lo hemos presentado hay personas que conocen, porque precisamente como es Alicia en el país de las Maravillas, y está basado en ese personaje, hay muchas personas que conocen al personaje, de todas las edades, y al momento de acercarse, les interesa saber: Los viajes de Alicia, ¿cómo se maneja eso? ¿Qué hay ahí?.

Hemos estado en convenciones donde el público, un poco más juvenil, y les interesa el concepto de no solo el diseño de los personajes que tenemos allí, porque es rico en diseño, sino también el contenido. O sea, que historias hemos sidos todos capaces de crear con un personaje que ya existe, que ya conocemos. Entonces la recepción ha sido bastante chévere, bastante amigable. Han habido personas que se nos han acercado "Mira, ¿cómo

María Alcira Matute

EP. 93 | ENTRE LIBROS PODCAST

LOS VIAJES DE ALICIA: EL CÓMIC VENEZOLANO QUE REINVENTA UN [illegible] 24:43

podemos participar?""¿Cómo podemos formar parte del proyecto?". Porque eso ha sido parte de las intenciones del proyecto que mencionó Guillermo que es cómo que conectar a distintos artistas en Venezuela, que estamos muy como islas, y unirlos en un solo proyecto sin fines de lucro. (...)

ENTRE LIBROS- ¿EXISTEN ALGUNOS PARAMETROS EN LA CREACIÓN QUE USTEDES HAN ESTABLECIDO? TAL VEZ LAS TÉCNICAS QUE SE PUEDEN USAR, LA DURACIÓN DE CADA CAPÍTULO, O SEA ¿CUAL ES ESE MARCO DE CREACIÓN QUE HAN ESTABLECIDO ENTRE LOS COLABORADORES DE ESTE PROYECTO?

CARTAY- Fijate, eso es, ehm, son muy pocas reglas bastantes simples, pero las pocas que hay, hay que respetarlas muy bien para que se cumplan todo eso que mencionamos antes de la historia infinita que no tiene ni principio ni fin, ni orden en específico. ¿Cuales son las reglas de la narrativa de Alicia? Cada artista maneja dos páginas. No hay mas. Lo que se llama en el cómic un "splash page", dos páginas completas donde la historia comienza en la viñeta superior izquierda y termina en la inferior derecha, y ese es el espacio que tiene el artista para hacer todo lo que quiera hacer. Y al momento de Alicia pasar al otro cómic, como dije antes, el lienzo vuelve a estar en blanco. ¿Que tienes que respetar para que eso se cumpla? Que Alicia entre y salga por un espejo. Que tu puedas resolver tu principio, nudo y desenlace en solamente dos páginas. Y que Alicia no sufra nada que le impida al siguiente autor, seguir trabajando. Es decir, Alicia no puede sufrir, no puede morir por ejemplo en medio de su viaje. No pueden quedar cabos sueltos en la historia de cada artista, de manera que cada artista no se va a encargar de tu historia, se va a encargar de trabajar en su propia historia. Y que los personajes sean reconocibles. Osea, no podemos poner de repente la reina de diamantes, ponemos a la reina de diamantes. El espectador espera ciertas cosas que sean identificables a pesar de ese diseño. Y es importante, porque como te darás cuenta, incluso en la portada se puede ver cada Alicia es completamente diferente.

ENTRE LIBROS- Es así.

CARTAY- Por ejemplo, en ese aspecto que le pedimos nosotros a los artistas, que Alicia sea reconocible.

ENTRE LIBROS- Que mantenga sus características básicas del personaje.

BETANCOURT- Si, exacto.

CARTAY- Cómo verá, son poquísimas las reglas, pero hay que respetarlas muy bien. Fuera de eso, el artista como que quiera hacer una Alicia con dinosaurios, o la quieras hacer en el espacio, aquí todas las Alicias son bienvenidas.

SOBRE LA ENTREVISTA:

Entrevista extraída del podcast Entre Libros Podcast, edición número 93, de la Librería del Sur, publicado en su cuenta de youtube, el 8 de marzo de 2026. Si desea continuar con la entrevista, siéntase libre de visitar el podcast.

EL GUARDIAN©

Juan Medina

MEMO Y GERARDO SON ELIMINADOS POR DAR KALI

AAAGGGG!

¡USTEDES PAGARAN POR ESTO!

EN ESE MISMO MOMENTO, LOS MISILES GUARDIANES DE LA PAZ, DESTRUYEN LAS NAVES ENEMIGAS

EXCEPTO LA NAVE LIDER...

¡ESCAPAMOS A TIEMPO!

¡SI! PERO, AQUELLOS MUCHACHOS NO...

ERAN ELLOS O TODOS NOSOTROS GUARDIAN- EN TODA GUERRA SE PIERDEN VIDAS INNECESARIAMENTE

El Guardián (1987), de Juan Medina - Mina. Publicado originalmente en el suplemento dominical de Meridiano.

LA GRAN NAVE SIGUE DETRAS DE NOSOTROS GUARDIAN

¿ PUEDES CAPTAR LO QUE TE DIGO, ALFA 1 ?

FUERTE Y CLARO GUARDIAN T1 - ALGO TIENES EN MENTE, PARA USAR LA TELEPATIA

¡CLARO ALFA 1! Y TENGO UNA IDEA PARA ACABAR CON DAR KRIMEN

LA MININAVE ALFA 1, ENTRA EN COMBATE

ESTE CAMPO DE ENERGIA ME PROTEGERÁ

¡NO POR MUCHO TIEMPO!

MINA

BIP BOP

¡EL GUARDIÁN HA LLEGADO BRIBONES!

OUUGH!

GUARDIAN T1 - 1 MINUTO PARA SALIR DE ESTA NAVE

MINA

¡AAAY! LA VIDA ES DURA Y HAY QUE LLEVAR SUS GOLPES, PERO... ESTO ES EL COLMO. ¡AAAYY!

GUARDIÁN T1- 45 SEGUNDOS

¡RAPIDO CENTINELA III! TENEMOS QUE SALIR DE AQUI

DIP-

TWOT

MINA

JOSE GREGORIO SE ENCONTRABA CERCA DE LOS ANDROIDES Y QUEDA ATURDIDO POR LA EXPLOSION

¡YOYO! GRACIAS A DIOS NO LE PASO NADA MALO

LO LLEVARE A LA MININAVE Y NOS IREMOS DE AQUI

ALFA 1, FALTAN OTROS DOS. ¡VAMOS A BUSCARLOS!

THUMP

¡SOY YO! ALFA 1 - PARA SERVIRLES - POR FAVOR, TOMEN ASIENTO Y AJUSTENSE EL CINTURON....

LAS TIERNAS LLEGAN A TIEMPO Y ALFA 1 LAS RECIBE

¡CUIDADO GERARDO!

ME ACERCARE POR DETRAS DE LOS ROBOTS

ADELANTE JOVENCITAS-ESTE LUGAR ES SEGURO

¿QUIEN DIJO ESO?

¡NO!

NO PODEMOS HACER NADA YA, POR ELLOS

¡QUE ALEGRIA VERTE, YOYO!

¿TARDE PARA QUE?, ALFA 1

¡ES TARDE! GUARDIAN T1

¡ATRAPENLOS! DAR KRIMEN LOS QUIERE VIVOS!

MINA

¡TENGO MUCHO MIEDO MARILO!

¡NO TE PREOCUPES HELENA! EL CHICO GUAPO DE BLANCO, NO PERMITIRA QUE NOS PASE ALGO

PERO... ¿COMO VAMOS A ENTRAR, MARILÓ?

YA VEREMOS HELENA. ¿DONDE ESTA YOYO?

¡A ELLOS! QUE NO ESCAPEN

¡ENTREN A LA NAVE CHICAS! MEMO Y YO DISTRAEREMOS A ESAS PEROLAS

BEEP BIP

Juan Medina -Mina

Continuará

GUERRA DE LAS NARRATIVAS: EL ARTE IRANÍ DERROTA AL IMPERIO MEDIÁTICO OCCIDENTAL. Por Iván Lira.

En el teatro de operaciones de las guerras híbridas del siglo XXI, la victoria ya no se mide únicamente en kilómetros de territorio conquistado o en el número de objetivos militares alcanzados. La verdadera batalla se libra en un dominio mucho más etéreo, pero igualmente decisivo: el campo de la percepción humana. Este nuevo paradigma trasciende lo cinético para adentrarse en lo cognitivo, y en ese dominio, Irán está ejecutando una campaña de propaganda y comunicaciones estratégicas tan brillante como demoledora. Está ganando, por paliza, la guerra de narrativas, demostrando que, en la confrontación asimétrica contemporánea, la astucia y la creatividad pueden doblegar a la más avanzada maquinaria bélica y mediática del mundo.

La arquitectura de la información global está dominada por infraestructuras occidentales. El control de los cables submarinos, los centros de datos en Silicon Valley y los algoritmos de las Big Tech otorgan a EE.UU. e Israel una ventaja logística casi total. Sin embargo, en términos de eficacia simbólica, estamos presenciando una paradoja. Mientras que el discurso occidental ha derivado hacia una propaganda de saturación—basada en la repetición incesante, el fake news industrial y la descalificación del adversario mediante etiquetas predecibles—, Irán ha articulado lo que podríamos llamar una estética hipersónica. Disparando proyectiles creativos de última generación que resultan imparables para los anticuados relatos, valores y argumentos del gringo-sionismo.

Al igual que sus tácticas militares, que emplean drones baratos y enjambres de misiles para colapsar y anular costosos sistemas de defensa, su estrategia comunicacional utiliza herramientas de bajo costo y alta viralidad para penetrar y socavar el gigantesco y, a menudo, torpe aparato mediático occidental. El fenómeno de colectivos como Explossive Media Team es el epítome de esta doctrina. Utilizando figuras LEGO, música rap y la estética de los memes de internet, crean piezas de propaganda que son inherentemente compartibles, humorísticas y, sobre todo, elusivas. ¿Cómo puede un medio de comunicación tradicional como CNN o la BBC "desmentir" eficazmente un video animado que muestra a un líder occidental como una figura de plástico ridícula? Intentarlo solo le otorga más visibilidad y legitima el formato. Irán no compite en el terreno de la supuesta verdad que monopolizan los medios occidentales, sino que crea su propio terreno semántico donde las reglas del juego son suyas.

Para las víctimas de la censura algorítmica occidental, que desconocían la existencia de una vanguardia visual iraní, su irrupción ha significado una revelación estética sin precedentes. Su síntesis dialéctica de la tradición persa, la épica chií y el diseño contemporáneo resulta deslumbrante, una conmoción artística que deriva en un acaparamiento de la atención global. Frente a esta viralidad orgánica, la inversión millonaria en medios tradicionales, la publicidad pagada en redes sociales y el posicionamiento de influencers pro-sionistas, tiene un impacto muy limitado. Mientras Occidente impone visibilidad, Irán la conquista; mientras uno es dueño del hardware, el otro se apropia del

software, el tiempo y la imaginación de la audiencia. La autenticidad cultural y el poder semántico se revelan como monedas de cambio mucho más valiosas en la geofinanzas de la atención.

Lo que presenciamos es, en esencia, el nacimiento de un verdadero Frente de la Resistencia Cultural, conformado por un Ejército de Artistas que opera en los márgenes de la red, pero está secuestrando su centro. Sus armas son las metáforas y su logística la memoria histórica de los pueblos oprimidos. Este fenómeno nos obliga a redefinir el poder en el siglo XXI: ya no solo se mide en ojivas nucleares o PIB, sino en la capacidad de una cultura para permanecer hermosa, heroica y relevante bajo el asedio. Irán ha desmantelado la falsa dicotomía entre la fuerza bruta y el poder blando.

Esta batalla por el control del sentido interpretativo se manifiesta en varios frentes. En el plano interno y regional, la estrategia se despliega a través de una sofisticada red de medios estatales, complementados por innumerables cuentas y canales en redes sociales que crean un complejo ecosistema comunicacional donde los artistas iraníes imponen su ley, proyectando una imagen de resistencia, fortaleza y soberanía tecnológica. Sus caricaturas, carteles bélicos y videos generados con IA refuerzan la narrativa de que Irán no es una víctima pasiva, sino un actor poderoso capaz de infligir dolor a sus enemigos. En un contexto de profundo desprestigio del modelo civilizatorio occidental, esta narrativa resuena con una fuerza inmensa en todo el Sur Global, posicionando a Irán como el campeón de la lucha antiimperialista.

Pero es en el frente global donde la estrategia iraní se vuelve verdaderamente brillante. Entienden que la opinión pública occidental es un campo de batalla fracturado, polarizado y profundamente escéptico hacia sus propias instituciones. Por eso dirigen sus disparos a las grietas del sistema. Amplifican la sociopatía narcisista, individualista y criminal de las élites y aprovechan las divisiones políticas internas de sus enemigos. Al presentar a líderes como Trump o Netanyahu como figuras déspotas e incompetentes a través de formatos virales, no buscan influir filiaciones partidistas, sino reforzar el descontento generalizado y galvanizar a la base antisistema. Es una forma de guerra psicológica de bajo costo y alto rendimiento que la maquinaria propagandística occidental, con su enfoque rígido y burocratizado, simplemente no puede igualar.

La agresión de Israel y EEUU contra Irán es una confrontación híbrida en su máxima expresión. Mientras el imperialismo en decadencia combate con armas de última generación, pero con ideas y estrategias del siglo pasado, La República Islámica lucha una guerra del siglo XXI en todos los frentes, incluyendo el más importante: la mente humana. Están demostrando que, en un mundo hiperconectado, la agilidad narrativa y la ingeniería de la percepción son armas tan letales como los misiles balísticos. La costosa maquinaria bélica y mediática de Occidente, diseñada para la simetría y la frontalidad, pensada no para combatir sino para apabullar con la simple exhibición de fuerza, se encuentra desconcertada encarando a un enemigo valiente, descentralizado y maestro en el arte de la guerra asimétrica del sentido. El mito de la invencibilidad ha terminado, y el imperio del algoritmo ha sido derrotado por la milicia de la imaginación.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Escrito por el caricaturista Iván Lira, publicado originalmente en el diario Ultimas Noticias, en su sección Opinión, el 31 de marzo de 2026.

EN ASIA LA QUIEREN, EN OCCIDENTE LA ODIAN. Por Osman Acasio.

Lo más reciente y relevante en el mundo de los cómics hechos con Inteligencia Artificial (IA) a inicios de 2026 se divide entre éxitos comerciales en Asia y una creciente restricción institucional en Occidente. Con la llegada del primer manga generado por IA que conquistó Japón, al inicio de 2026, la industria del manga se enfrenta a una de sus mayores transformaciones —y controversias— históricas. Lo que muchos consideraban una posibilidad lejana se ha materializado: una obra generada íntegramente por Inteligencia Artificial (IA) ha alcanzado el primer puesto en ventas en Comic C'moA, la plataforma de libros electrónicos más importante de Japón. Este suceso no solo es un récord comercial, sino el epicentro de un debate ético sobre la esencia de la creatividad humana y la automatización del arte. El manga que conquistó Japón se titula "My Dear Wife, Will You Be My Lover?", creado por Mamaya y publicado por Studio Zoon. Logró alcanzar el puesto número 1 en la categoría de adultos jóvenes en la tienda de libros electrónicos, y llegó al top 10 general. La obra utiliza explícitamente imágenes generadas por IA, marcando un precedente sobre la aceptación de este formato en mercados masivos, así como el precedente de la rapidez: De un año a seis semanas. El camino hacia este hito fue pavimentado por obras como Cyberpunk: Peach John de Rootport. La mayor ventaja —o amenaza según se mire— de la IA es la eficiencia. Mientras que a un mangaka humano le tomaría un año completar 100 páginas, las herramientas de IA permiten hacerlo en seis semanas. Rootport defiende que esta tecnología democratiza la industria, permitiendo que personas con «grandes historias pero poco talento técnico» puedan publicar.

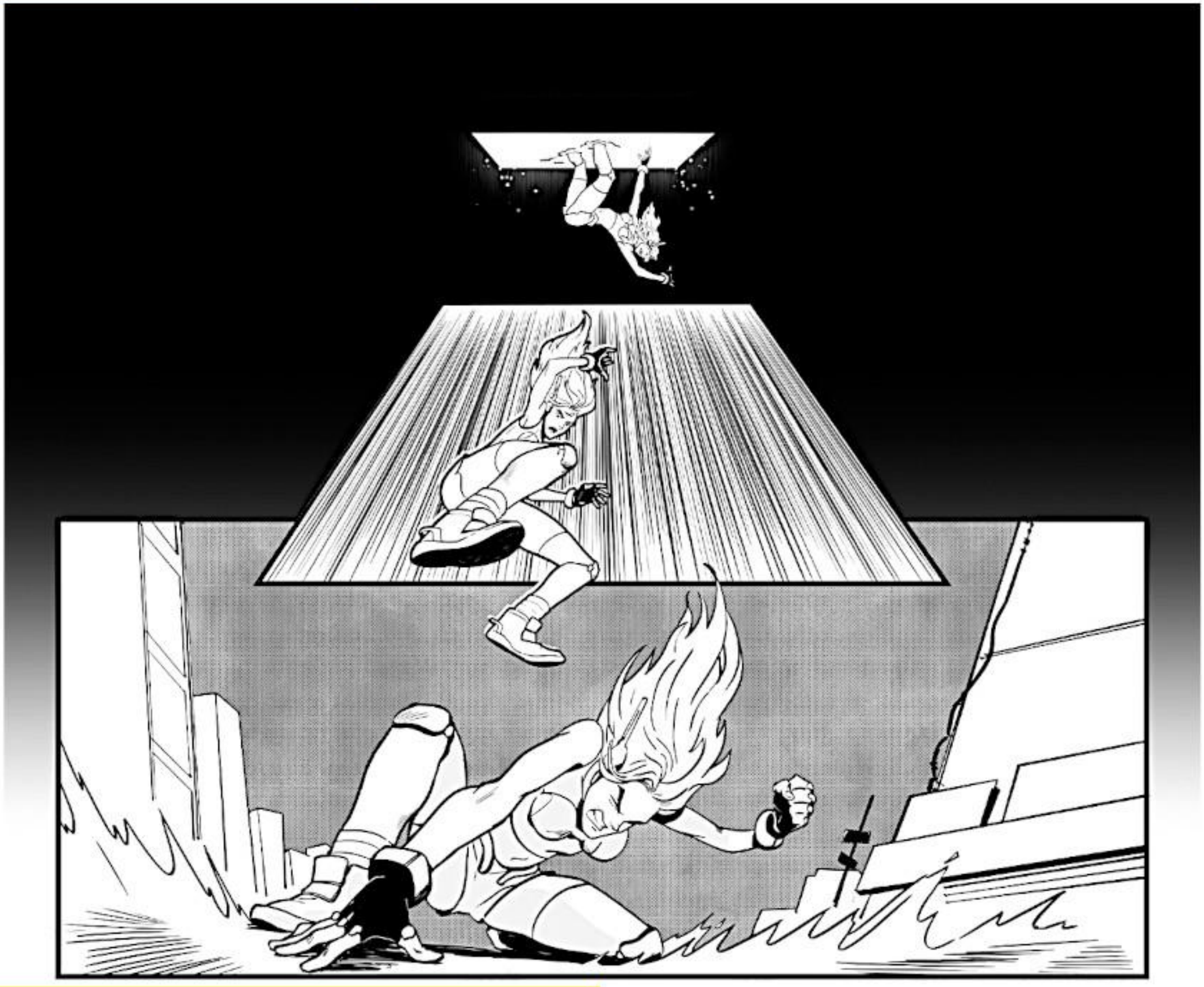
En occidente, apuntan en la otra dirección. Prestigiosas casas editoriales como Marvel y DC, han trazado "líneas rojas". Marvel declaró a finales de 2025 que nunca ha usado ni usará IA en sus cómics, mientras que el presidente de DC Comics afirmó que ningún algoritmo puede replicar la narrativa humana.

En relación a las grandes convenciones de cómic que alli se celebran, la Comic-Con de San Diego, en enero de 2026, prohibió oficialmente la exhibición y venta de arte generado por IA.

Concerniente a Venezuela,, esta se encuentra en una etapa de "exploración" respecto a la IA, careciendo de un marco institucional estricto que regule su uso en eventos culturales masivos. En relación a la Caracas Comic Con, hasta marzo de 2026, no ha emitido un comunicado oficial de prohibición total del uso de IA en sus espacios de venta o exhibición.

En lo personal, sobre mi postura sobre el uso de IA para hacer cómic, queda patente con Altanera, de mi autoría, publicado en 2023. Una pieza que resulta en todo un hito por ser la primera historieta creada en Venezuela, teniendo a la inteligencia artificial como auxiliar de dibujo. Un cómic de carácter experimental, producto de probar Stable Diffusion, un motor de inteligencia artificial diseñado para crear imágenes a partir de texto . La historieta nos narra las aventuras de una aguerrida mujer, empleada en una oficina postal, que se ocupa de distribuir el correo en un mundo distópico y postapocaliptico. Cómic que se publica de forma serial continuada en la revista ¡Hallaco!

CÓMIC DE AUTOR: JUAN RIERA.



"Sin título" (2025), de Juan Riera. Cómic publicado originalmente en Los Viajes de Alicia Edición Conejo Blanco.

AL FIN APARECES PRINCESA !

ESTÁN CAYENDO FLACAS DEL CIELO BROTHER.

TENDRÁS QUE ESFORZARTE MÁS PARA PODER ATRAPARME.
EPA FLACA ¿ PENDIENTE DE UN MOTOTAXI ?
TU MOTO, POR FAVOR!
NO ME LLAMES FLACA...
HA HA HA HA.
ME LLAMO ALICIA.

TE ATRAPAREEE!!!

JUGANDO UN RATO CON IA: CONSULTANDO A UNA IA.

Por Osman Acasio.

Le pregunté a una IA, cual es la primera historieta o cómic, creado con IA en Venezuela, y esto fue lo que me contestó:

VISIÓN GENERAL CREADA POR IA

Se considera que Altanera (2023) es el primer cómic venezolano creado íntegramente con Inteligencia Artificial (IA). Este proyecto pionero marcó un hito en la producción nacional al integrar herramientas de IA en todo su proceso creativo, siendo destacado en el contexto de la evolución de la historieta en Venezuela.

PUNTOS CLAVES:

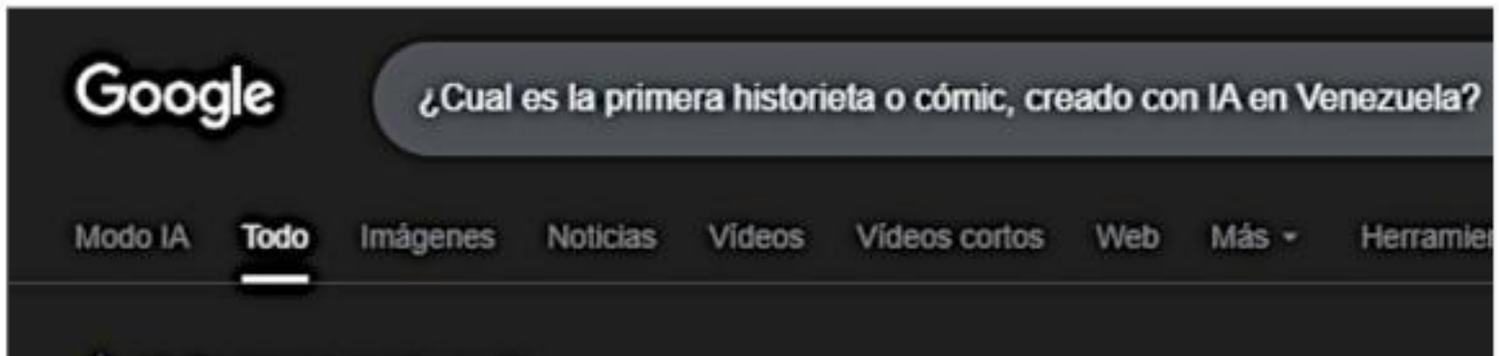
Título: Altanera.

Año: 2023.

Característica: Primer cómic venezolano creado totalmente con herramientas de Inteligencia Artificial.

Contexto: El uso de IA en la historieta venezolana se menciona dentro de la producción contemporánea de cómics, explorando nuevas narrativas y estilos visuales, como detallan las publicaciones sobre la difusión del cómic venezolano.

Esta iniciativa representa el avance tecnológico en la creación artística del país, alineándose con tendencias globales en la producción de cómics.



CÓMIC DE AUTOR: ACASIO

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

ALTANERA

GUIÓN:
OSMAN ACASIO

Altanera. Paraiso terrenal (2024), de Acasio.

Cómic de autor: Altanera

Acasio

EXCELENTE. MIENTRAS USTED RESGUARDA SU MOTOCICLETA, NOSOTROS LE ESTAREMOS SIRVIENDO LA CENA.

SUPONGO DEBE ESTAR HAMBRIENTA.

LO ESTOY.

ENTONCES NO SE DIGA MÁS. QUEDAMOS ASÍ.

LUEGO DE UN LARGO TRAJINAR, NUESTRA VALIENTE PORTADORA DISPONÍA DE TECHO, COMIDA Y UN SEGURO LUGAR PARA RECUPERAR FUERZAS.

Cómic de autor: Altanera Acasio

Acasio
Cómic de autor: Altanera

Cómic de autor: Altanera

Acasio

Cómic de autor: Altanera

PERIODISMO COMO HERRAMIENTA COORDINADA DE CONTROL SOCIAL.

Por Osman Acasio.

En el año de 2023, publicaba en el marco de la celebración de los 100 años del cómic venezolano, la novela gráfica Maskarada. Una historieta de 22 páginas presentada en formato digital, libre para su lectura que refleja una narrativa crítica hacia el sistema mediático global. En dicha obra, trataba de exponer mi punto de vista de presentar un periodismo canalla subordinado a las altas esferas, que funciona como una herramienta coordinada de control social.

Para nadie es un secreto que los medios de comunicación poseen líneas editoriales, intereses comerciales y sesgos ideológicos. Hablamos de medios de comunicación, sirviendo a intereses corporativos, que se dedican a la desinformación y la manipulación mediática. Como ejemplo, queda registro a lo largo de la historia que han existido casos documentados de desinformación, propaganda o cobertura parcializada. Periodistas que actúan como "actores", moldeando las mentes de su audiencia, al servicio de intereses superiores. De ello estaba muy claro el activista Malcom X cuando dijo: "Los medios de comunicación son la entidad más poderosa de la Tierra. Ellos tienen el poder de hacer culpable al inocente e inocente al culpable, y este es el poder. Porque ellos controlan la mente de las masas".

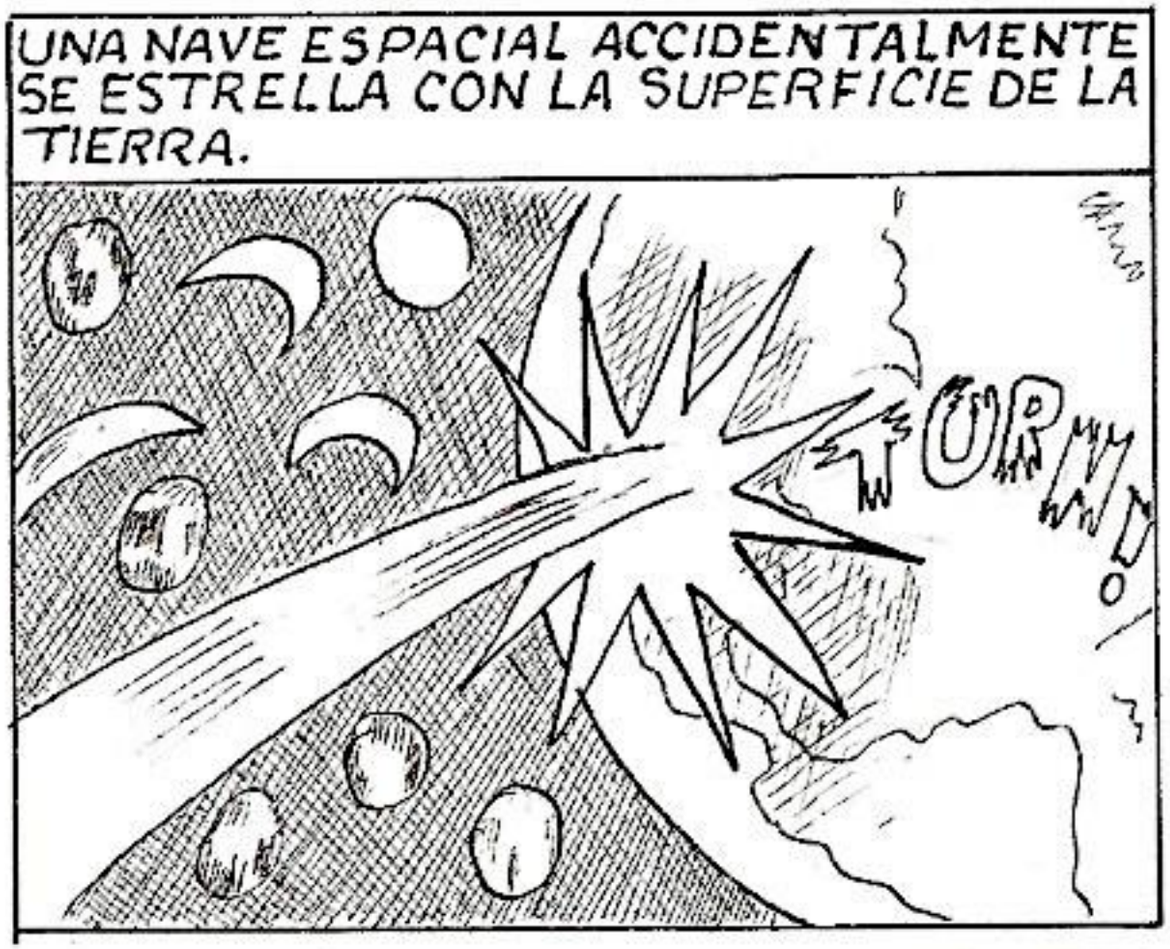
A tres años de su publicación, el mensaje crítico de la novela gráfica hacia los poderosos medios de comunicación, sigue vigente al día de hoy, máxime cuando nos encontramos ante un mundo convulsionado, caótico, patético y circense con la llegada de los therian, los pseudo influencers vende-humos y las fake-news potenciadas por los videos con IA. Un mundo donde se viola el derecho internacional, se silencia el genocidio y que estamos de camino a una conflagración global. En vista de todo lo acontecido, la novela gráfica Maskarada, que a pesar de contar con ilustraciones caricaturescas, trata un tema bastante serio que se presta para la reflexión y el sano debate. Un cómic que escribí e ilustré, parodiando el programa de televisión Face Off; El plan maestro, siguiendo su estructura narrativa. Un viejo programa que se emitía en el canal Syfy (otrora Sci-Fi Channel) centrado en la creación de máscaras, maquillaje de efectos especiales y prótesis. Si les interesa el contenido de la novela gráfica, anexo a esta publicación, les dejo un enlace para que lean sus páginas. De antemano, les adelanto que Maskarada es una novela gráfica, escrita pensada para lectores adultos, por lo que existe alta probabilidad, que su contenido pueda incordiar, ofender o molestar a lectores no preparados.

Enlace para leer novela gráfica:
https://drive.google.com/file/d/1Ux_c8uQsnM5SIpac2hmBF_4oRN0kto-Y1/view?usp=sharing

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo publicado originalmente en el blog sobre ilustraciones y cómics en marzo de 2026.

El Ejecutor (2014), de Agustin Carrillo. Cómic publicado originalmente en Alianza D Comics Historietas Guionistas, facebook.



EN ESOS MOMENTOS OBSERVA COMO UN HOMBRE ES ABANDONADO AGONIZANDO EN UN CALLEJÓN DESIERTO EN EL QUE CASUALMENTE SE ENCONTRABA EL SER: E.T (EXTRATERRESTRE)

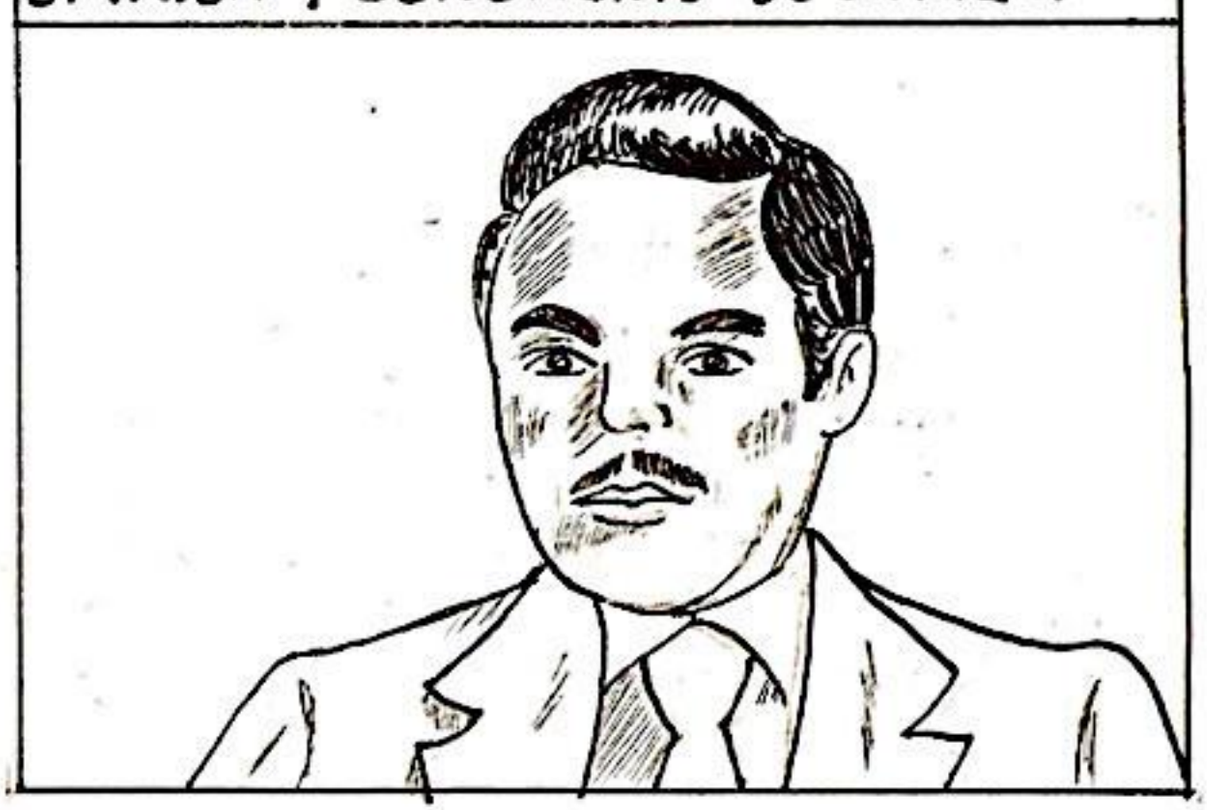
AQUEL HOMBRE AGONIZABA AL IGUAL QUE EL "SER E.T" EN UN ACTO DE SOBREVIVENCIA Y GRACIAS A SUS CONOCIMIENTOS Y SABIDURIA SUPERIOR.

AQUEL SER EXTRATERRESTRE SE POSESIONA DEL CUERPO DEL HOMBRE AGONIZANTE.

UNOS MINUTOS DESPUÉS AQUEL HOMBRE YA POSEÍDO POR EL ESPÍRITU, REBOBINA LOS PENSAMIENTOS DE AQUEL CUERPO RECIEN ADQUIRIDO.

EL EXTRATERRESTRE TIENE LA FACULTAD DE RECORDAR TODA LA EXISTENCIA DE AQUEL CUERPO.

ABEL RAMOS... LOCUTOR DE RADIO Y CONDUCTOR DE UN PROGRAMA DE OPINIÓN Y DENUNCIAS SOCIALES.



FIEL CREYENTE DE LO EQUIVOCADO QUE ESTE SISTEMA DE IMPARTIR LA JUSTICIA DE NUESTRO PAIS DONDE ALGUNAS VECES LOS VERDADEROS

DELICUENTES NO SON CASTIGADOS DEBIDO AL GRAN PODER ECÓNOMICO QUE POSEEN A TRAVÉS DEL CUAL COMPRAN HASTA A LOS JUECES.

ABEL, DEBIDO A SU CONDICIÓN MORAL Y AMPARADO EN SUS GRANDES CONOCIMIENTOS, DECIDE COMBATIR EL MAL Y LA INJUSTICIA.

EJECUTAR A LOS VERDADEROS DELICUENTES. NO IMPORTA NOMBRES NI LOS ESTATUS SOCIALES.

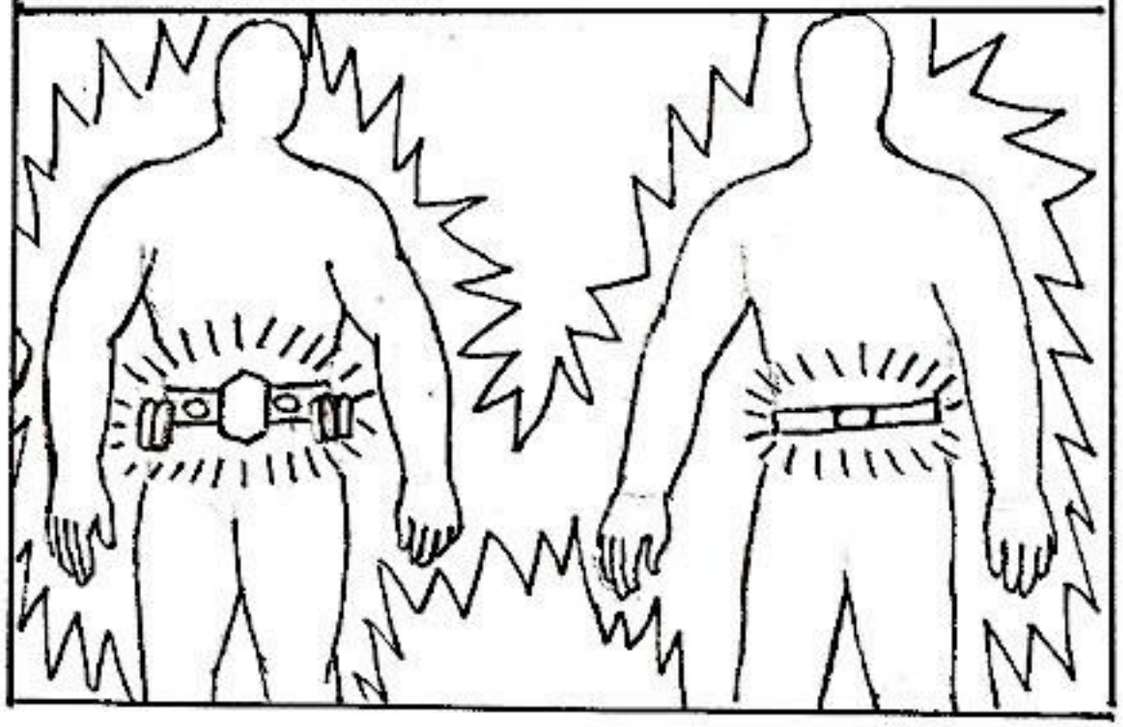
APROVECHANDO SUS CONOCIMIENTOS, PREPARA Y CREA UN PERSONAJE PARA COMBATIR ESTE FLAGELO MUNDIAL

UN SER INCOGNITO OCULTO TRAS UNA MÁSCARA PARA COMBATIR LA DELINCUENCIA

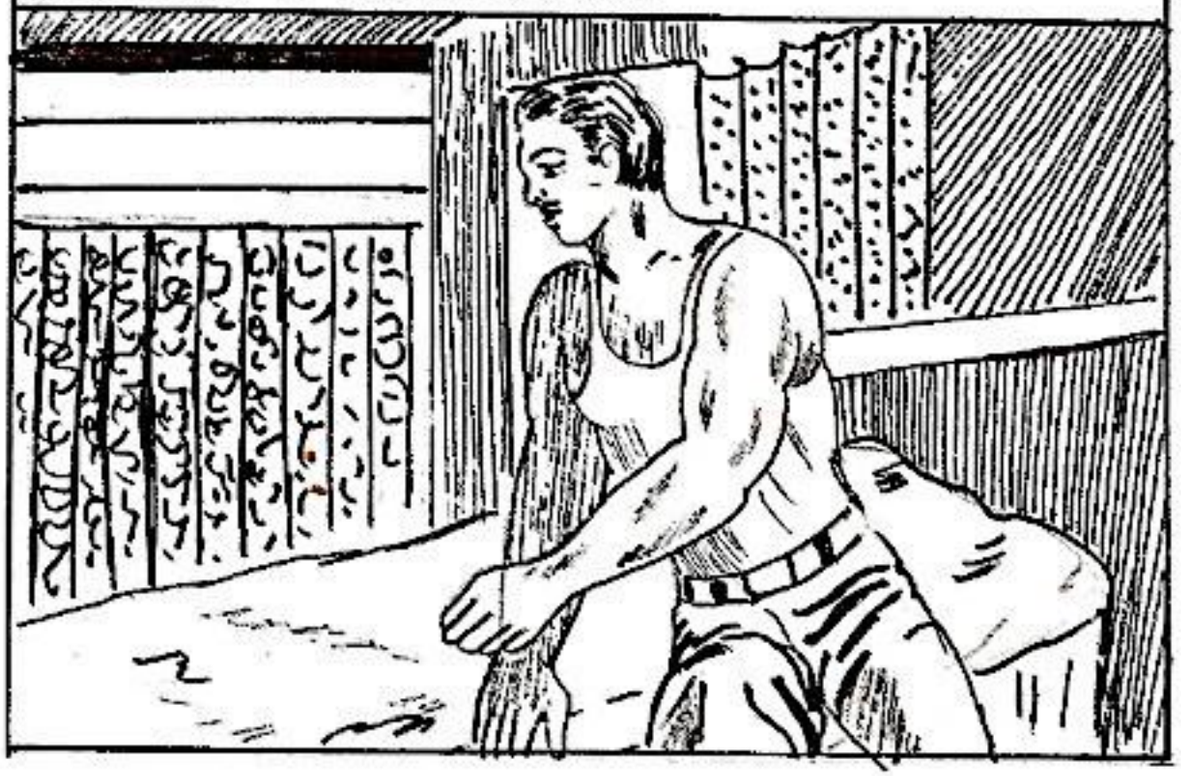
Agustín Carrillo

¡HALLACO!

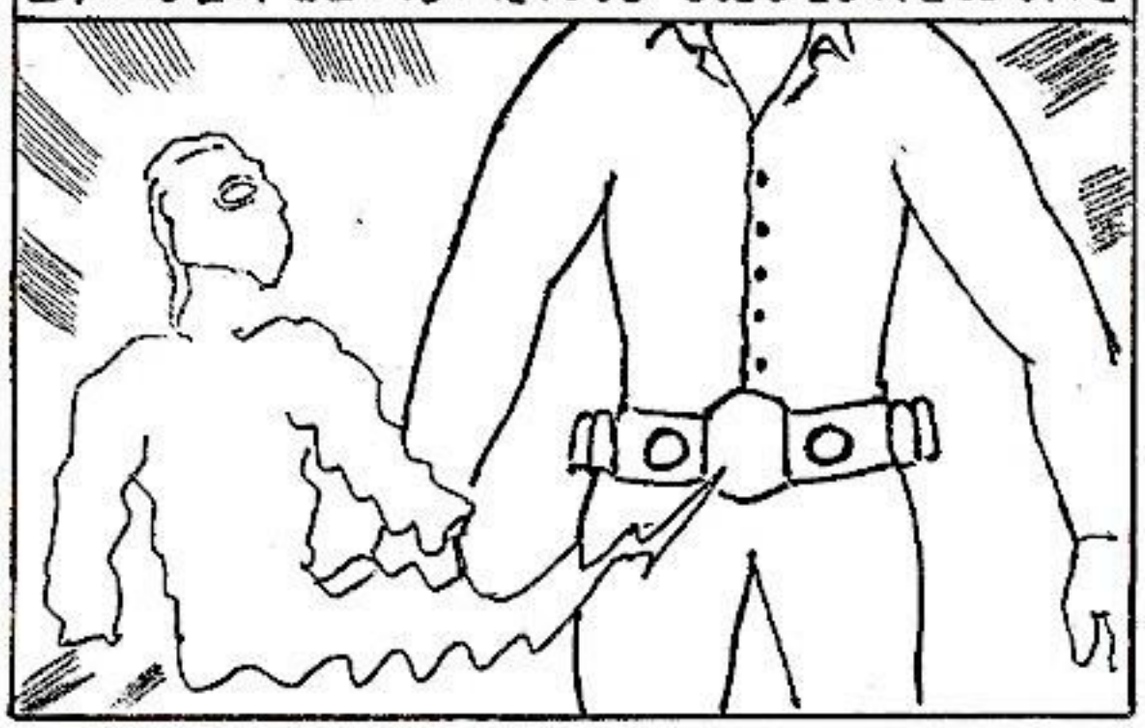
ESTE CINTURÓN... TAMBIÉN CAMBIA DE APARIENCIA EN SU FORMA CONVIRTIENDOSE EN CINTURÓN COMÚN Y CORRIENTE DE CABALLERO.



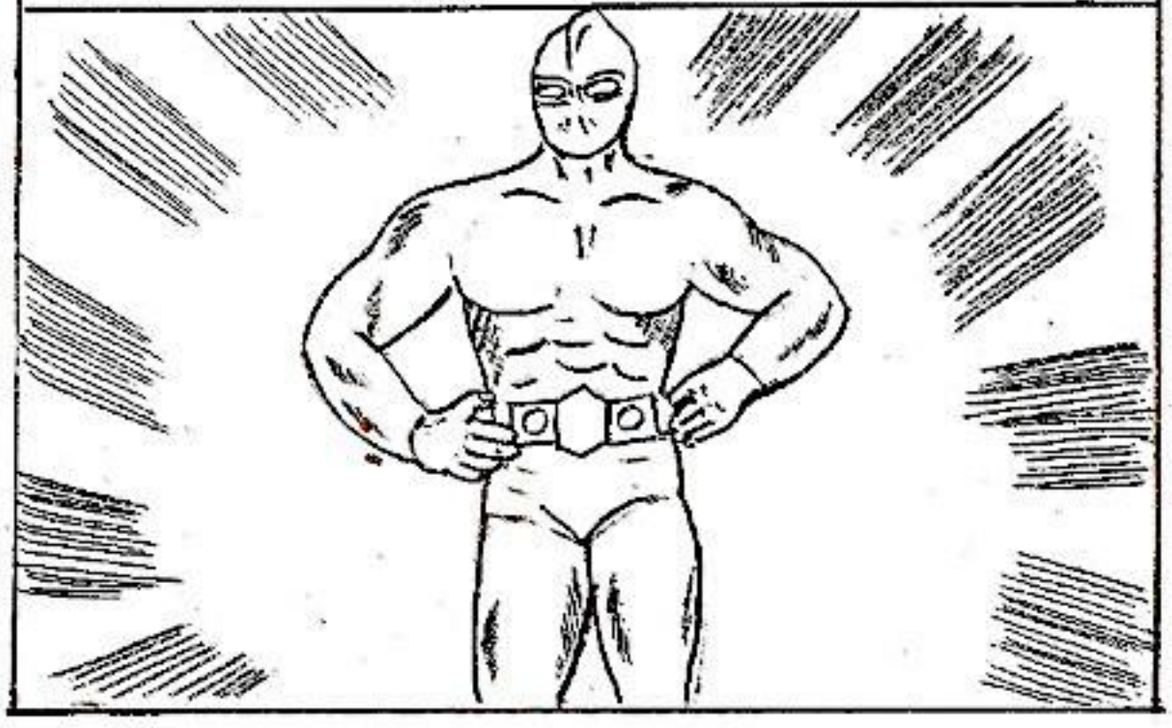
SIEMPRE PERMANECE EN SU CINTURA EXCEPTO CUANDO SE LO QUITA PARA DORMIR O BAÑARSE.



ABEL DISEÑA UN TRAJE Y UNA MÁSCARA EL CUAL GUARDA EN UN PEQUEÑO COMPARTIMIENTO EN SU CINTURON PARA UTILIZARLO EN EL MOMENTO QUE LO NECESITE



Y ES ASÍ COMO DECIDE CONVERTIRSE EN EL "EJECUTOR" PARA CASTIGAR A LOS DELICUENTES QUE A VECES LA JUSTICIA NO PUEDE HACERLO



Agustín Carrillo

CUENTOS CORTOS. MICRORRELATOS SOBRE ESPANTOS GRISES Y AMARILLOS. Por Neptalí Chirino Mestre.

EL CACHICAMO GIGANTE.

En ese sitio ocurren cosas extrañas, se te eriza la piel cuando cruzas bajo sus inmensos árboles. Cuentan que allí, en las oscuras noches, aparece un Cachicamo Gigante lanzando fuego por su hocico. Un día, un joven llamado Feison, regresaba un poco tarde a su casa por el camino a Conopía, allí vio un cachicamo atravesado en el camino, él corrió a patearlo y cuando golpea el animal, se rompe la pierna, pues era un espanto gris que se convirtió en una sólida piedra. El joven permaneció herido en el lugar, hasta el amanecer...

EL GALLO DE LA PASIÓN.

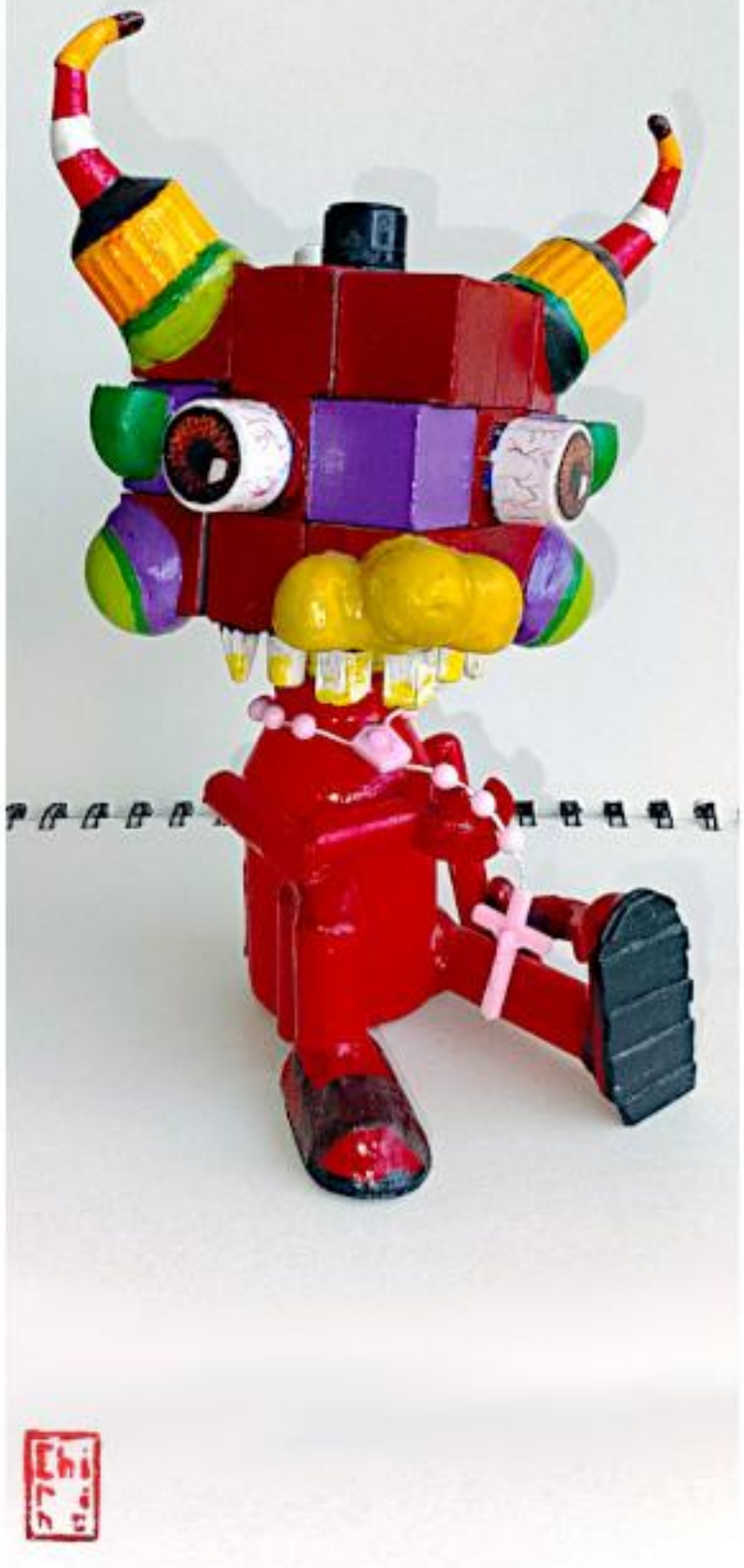
Era una noche sin luna, el reloj marcaba las 12 de la madrugada y la carretera de tierra mostraba el rostro del trajín incesante de los moradores del poblado vecino. En el solitario camino a Piedra de Agua, un Gallo Blanco rompe el silencio con su tenebroso y persistente canto - es el Gallo de la Pasión- anuncia la hora de los espíritus. Se torna una oscurana en medio de las sombras y el misterioso emplumado se pierde en un eco que se escurre por el espeso montarral tupido de espantos grises y amarillos.

AUGURIOS DE LA GUACOA.

Los moradores del Cariagua se inquietan ante el tormentoso e incesante canto de la Guacoa, ese pájaro de color grisáceo, galliniforme y ojos gigantescos, vino otra vez entristeciendo la tarde, anunciando que cerca merodea la muerte. Esas mujeres vestidas de negro dan sus pronósticos para el mórbido enfermo; se jodió el convaleciente y también ese animal por haber escogido esos palos para cantar. En el cerro, un pendejo le mienta la madre al pájaro, creyendo que le entiende -dice, que insultarla ahuyenta el mal agüero, así, coge camino buscando otro infortunado para llevárselo al más allá.

COMPOSICIÔN VISUAL PERFECTA: EL NUEVO DIABLILLO DE LA CUADRA.

Por Enrique Acasio.

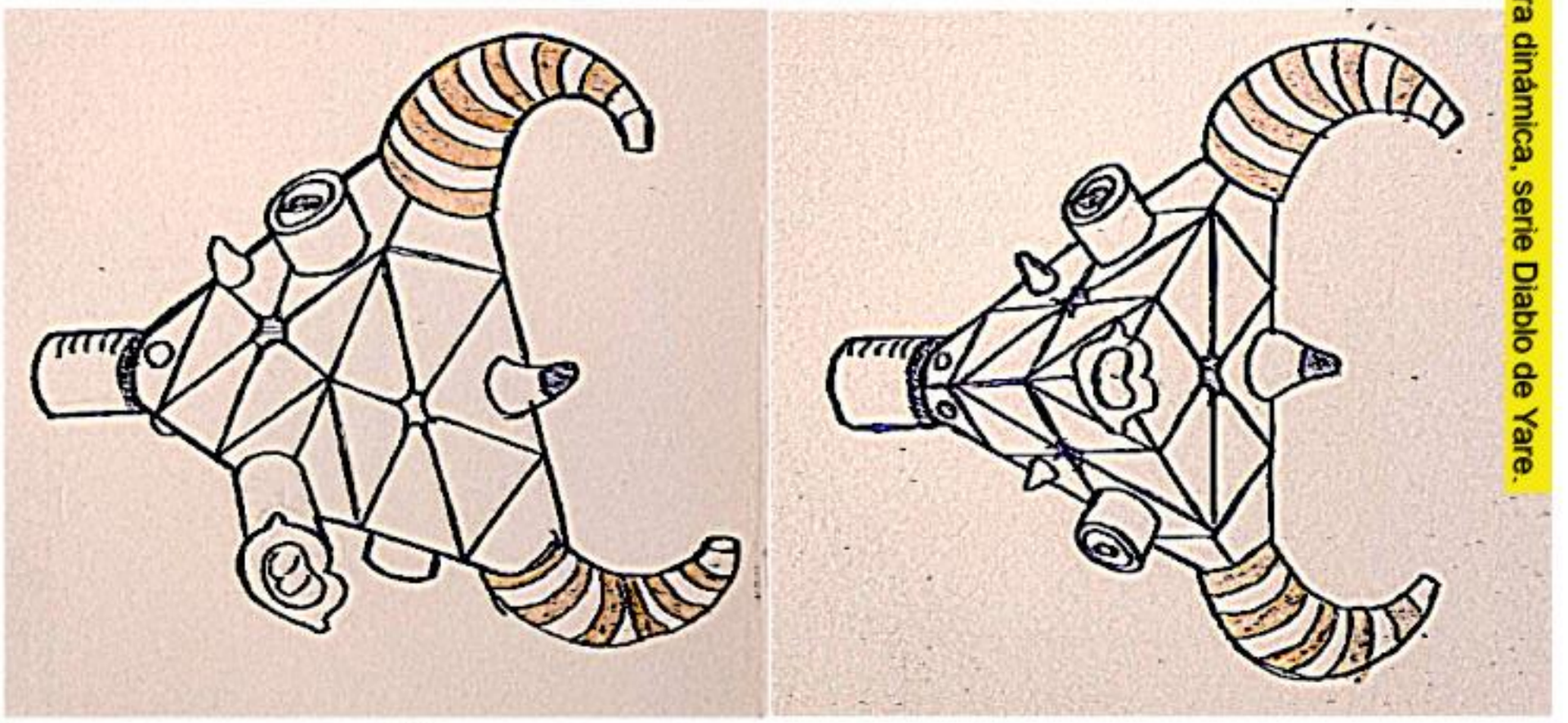


Un nuevo diseño de la línea "Diablos de Yare" ha sido creado, se trata de un modelo con cabeza geométrica de un Tetraedro: un poliedro regular conformado por cuatro caras triangulares, seis aristas y cuatro vértices. Continuando con la serie artística, se presenta un diseño muy similar a la escultura dinámica anterior: Cubo de Yare. En esta oportunidad su cráneo, como bien se dijo presenta un volumen geométrico de pirámide triangular y predominio de colores amarillo y naranja. La pieza contaría con una pequeña peluca, siendo una nueva variante colocada en la serie.

El propósito fundamental de concebir las diferentes esculturas dinámicas es crear un tributo sólido hacia nuestras tradiciones y costumbres. Representa un estudio serio y comprometido con el riquisimo acervo de nuestro folklore. El hecho de que las piezas cuenten con; mascaras de diablo, maracas, o palos de pelea es una representación simbólica y palpable de nuestras diferentes influencias culturales. Tal es el caso de la presencia animista encontrada fundamentalmente en la influencia originaria ancestral, visto en la maraca y en los palos de combate. Según Dominguez (1984) en su texto: Diablos Danzantes en San Francisco..."la convicción animista consiste en creer que todo lo que nos rodea en este mundo tiene espíritu y se encuentra connotada en la representación simbólica de los diablos danzantes...La influencia indígena también la encontramos en la utilización de la maraca que en tal danza la constituyen dos tipos de la misma: una lisa y una (agujereada. Generalmente se fabrican con el fruto maduro o verde del taparo (Crescentia Cucurbitina)."

Por otro lado la influencia afroamericana la encontramos en la confección de la mascara misma. Pueden ser elaborados de diferentes colores contradictorios, lo que revela el arbitrio característico de esta cultura.

El modelo escultórico se presenta con ojos saltones, dos grandes cuernos a los laterales y una serie de pequeños cuernos y protuberancias distribuidos en el cráneo. La idea es mostrar el sincretismo étnico de tan majestuoso ritual ancestral como lo son los Diablos Danzantes, en cualquiera de sus esplendidas manifestaciones; diablos de Yare, de Caraballeda, de los locos de la Vela, de Moruy, entre muchos otros reflejados en las esculturas dinámicas para su promoción, difusión y elevar nuestro riquisimo acervo cultural.



Escultura dinámica, serie Diablo de Yare.

LOS JUEGOS DE ROL...¿SON MALOS?

. Por Pablo José Martínez Teran.

En muchas de mis partidas de juegos de rol, en especial las de Dungeons and Dragons (DnD, de ahora en adelante) me he topado con muchos enemigos como goblins, trolls, trasgos y uno que otro de gran tamaño como dragones, logrando siempre la victoria junto a mis compañeros de “party” ya que es un juego de equipo.

Sin embargo, los enemigos a los cuales hemos estado combatiendo e incluso resistiendo desde nuestros inicios como jugadores y Masters (asi nos llamamos los narradores y directores del juego) no es otro que el prejuicio al juego y la mala percepción a los juegos de rol producto de la falta de conocimiento de los mismo.

Empecemos por el principio: ¿Qué es un juego de Rol? es un juego de RPG (de sus siglas en inglés Role-Playing Game) en el que un jugador hará las veces de narrador, director del juego e incluso dará vida y voces a los NPC (personajes no jugables) dentro de los diferentes mundos y lugares donde se desarrollan las aventuras y campañas de los otros jugadores que interpretan a los PJS (personajes jugadores), que son los héroes y heroínas en el juego.

Sé que esta breve definición no hace justicia a lo amplio que son en realidad los juegos de rol, pero sirve para dar el primer paso a este maravilloso mundo y la inmensa variedad que dentro de ellos existen, como por ejemplo juegos de rol de “El Señor de los anillos” basado en los libros y escritos de JRR Tolkien, las aventuras de los “Campeones de Verne” un juego donde los personajes de los libros de Julio Verne son los PJS (Capitán Nemo, Miguel Strongoff, Phileas Fogg, entre otros) y algunos basados en literatura clásica y moderna tomando elementos propios de la fantasía de Drácula de Bram Stoker o las Crónicas Vampíricas de Anne Rice, y muchos otros más como inspiración para la creación de mundos y culturas vampíricas dentro de juegos como “Vampiro, la mascarada”.

La sociedad estigmatiza los juegos de rol (RPG) debido a estereotipos que los asocian con el aislamiento social, la infantilización, la pérdida de tiempo y, en casos extremos, conductas agresivas o desconexión de la realidad. Estas percepciones suelen derivar de la incomprensión de la actividad, que a menudo se etiqueta erróneamente de tóxica, infantil, inútil o incluso diabólica, esta última por prejuicios religiosos.

Las principales razones del estigma a los juegos de rol son:

-AISLAMIENTO Y FALTA DE SOCIALIZACIÓN:

Se perciben como actividades que alejan a los individuos de las interacciones sociales "reales" o tradicionales, fomentando un individualismo exagerado.

-ASOCIACIÓN CON CONDUCTAS PROBLEMÁTICAS::

Existe la creencia de que pueden causar irritabilidad, ansiedad, agresividad o comportamientos violentos, a menudo culpando al juego de problemas de salud mental o social.

- ESTEREOTIPOS DE INMADUREZ:

Se consideran a menudo un

pasatiempo infantil o una "pérdida de tiempo", desvalorizando el componente creativo o de entretenimiento que poseen.

-DESCONOCIMIENTO Y MIEDO:

Al igual que ocurrió con el rock'n'roll, los cómics y los videojuegos en su momento, los juegos de rol son considerados un "sospechoso ideal" para explicar cambios de comportamiento en los jóvenes, limitando el debate a prejuicios sobre la cultura juvenil.

-INTERNALIZACIÓN DEL ESTIGMA:

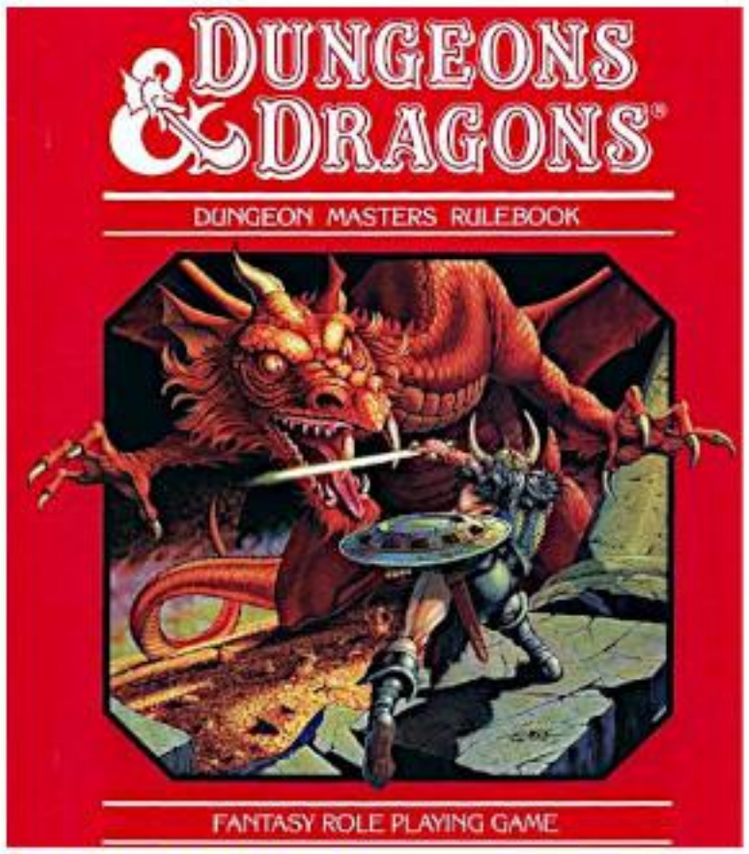
Los propios jugadores a veces ocultan su afición debido a la vergüenza o el temor a ser vistos como ludópatas o personas disfuncionales.

A pesar de estas estigmatizaciones, el juego de rol también es reconocido por fomentar la tenacidad, el aprendizaje motor y la resolución de situaciones complejas, actuando como una forma activa de ocio. Las críticas suelen surgir por desconocimiento o prejuicios, similares a los que sufrieron otros medios en el pasado. Recordemos que a la TV se le llego a conocer como "la caja del diablo" entre ciertos sectores religiosos en los 80.

Actualmente los juegos de rol han logrado una gran aceptación en redes sociales, espacios recreativos e incluso espacios académicos como escuelas y universidades debido al descubrimiento de los beneficios sociales e individuales tales como estimular la creatividad, mejorar habilidades sociales, fomentar la empatía y ser una forma de entretenimiento activo.

En resumen, los juegos de rol son una herramienta sana y constructiva para el desarrollo personal y social, siendo las percepciones negativas fruto de la desinformación.

En resumen, los juegos de rol son una herramienta sana y constructiva para el desarrollo personal y social, siendo las percepciones negativas fruto de la desinformación.



SOBRE EL AUTOR:

Pablo José Martínez Terán, Docente y organizador de eventos. Es el motor detrás de las iniciativas más importantes de la Península sobre juegos de rol, anime y cultura geek. Su compromiso con el coleccionismo y la difusión de estas artes lo ha consolidado como un puente fundamental para las nuevas generaciones de creadores y entusiastas en Falcón.

SOBRE EL ENSAYO CORTO:

Escrito originalmente para la revista Café & Letras Edición #1, un magazine de poesía, cuentos y ensayos, publicado por la Biblioteca Ramón Ruiz Polanco, en marzo de 2026.

JUEGOS DE MESA RPG HECHOS EN VENEZUELA.

Existen iniciativas de juegos de mesa y rol (RPG) hechos en Venezuela, destacando principalmente en el género de fantasía y la adaptación de temáticas locales. El referente más notable es Calabozo Criollo, un proyecto que ha impulsado los dados y la resistencia lúdica en el país por más de 20 años.

-CALABOZO CRIOLLO:

Más que un solo juego, es una comunidad y editorial que ha desarrollado módulos de aventura y adaptaciones de rol con toques de la idiosincrasia venezolana.

-CONOCIENDO A BOLÍVAR:

Un juego de mesa educativo y estratégico enfocado en la vida del Libertador Simón Bolívar.

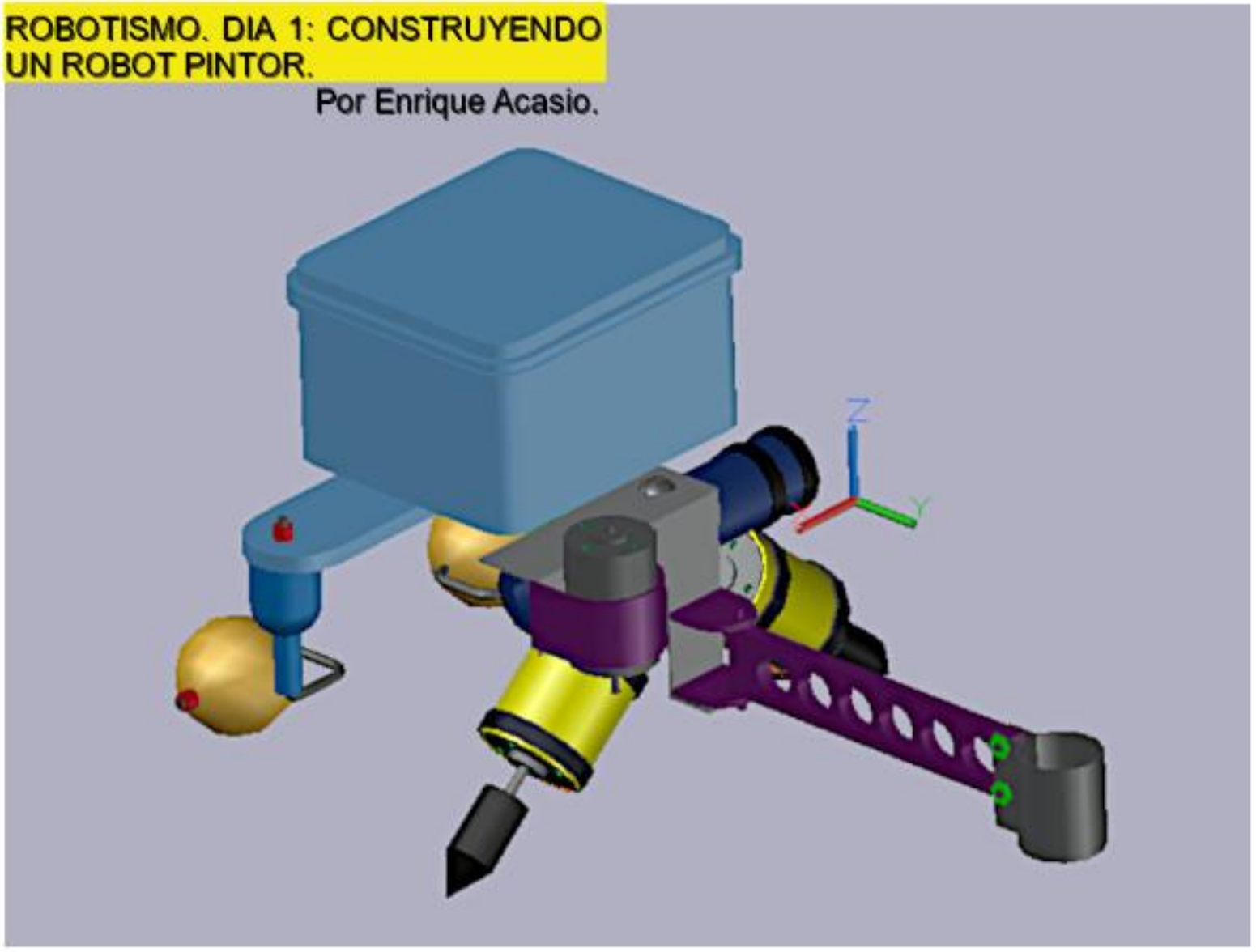
-MAP HUNTER:

Definido como un juego de "RPG de la vida real" que utiliza realidad aumentada y tecnología venezolana para explorar la ciudad, obligando a los usuarios a moverse físicamente para conseguir objetivos.

Aunque la escena de videojuegos venezolanos es más amplia (como **VA-11 HALL-A** o **Wander Stars**), el ámbito de juegos de mesa físicos sigue creciendo. Además, comunidades como **Dragons and Dogs** trabajan en la distribución y el fomento del rol.

ROBOTISMO. DIA 1: CONSTRUYENDO UN ROBOT PINTOR.

Por Enrique Acasio.



En el presente ensayo de la columna de hoy se pretende mostrar el proceso de diseño y construcción de una pequeña unidad pintora, paso a paso, a manera de tutorial para todo aquel interesado en construir su propio modelo; bien sea, igual a mi versión, o una modificación del mismo. Cabe destacar, que dicha unidad es un encargo por parte de un amigo pintor para incursionar en el mundo de las artes visuales auxiliadas por robots. Lo interesante de la propuesta, es que la unidad sería el encargado de generar la pintura abstracta de fondo del lienzo, luego dicho manchado sería empleado como fuente de inspiración para identificar patrones en él, y desarrollar el arte figurativo mismo mediante la técnica de Pareidolia.

Se entiende por Pareidolia como el fenómeno psicológico común donde el cerebro humano interpreta erróneamente estímulos visuales ambiguos como formas reconocibles, generalmente rostros, figuras humanas u objetos, entre muchos otros.

Todo el proceso será publicado en mi cuenta de Instagram: @enriqueacasio, así como en la presente revista.

SUBTÍTULO: ETAPA DE DISEÑO CONCEPTUAL

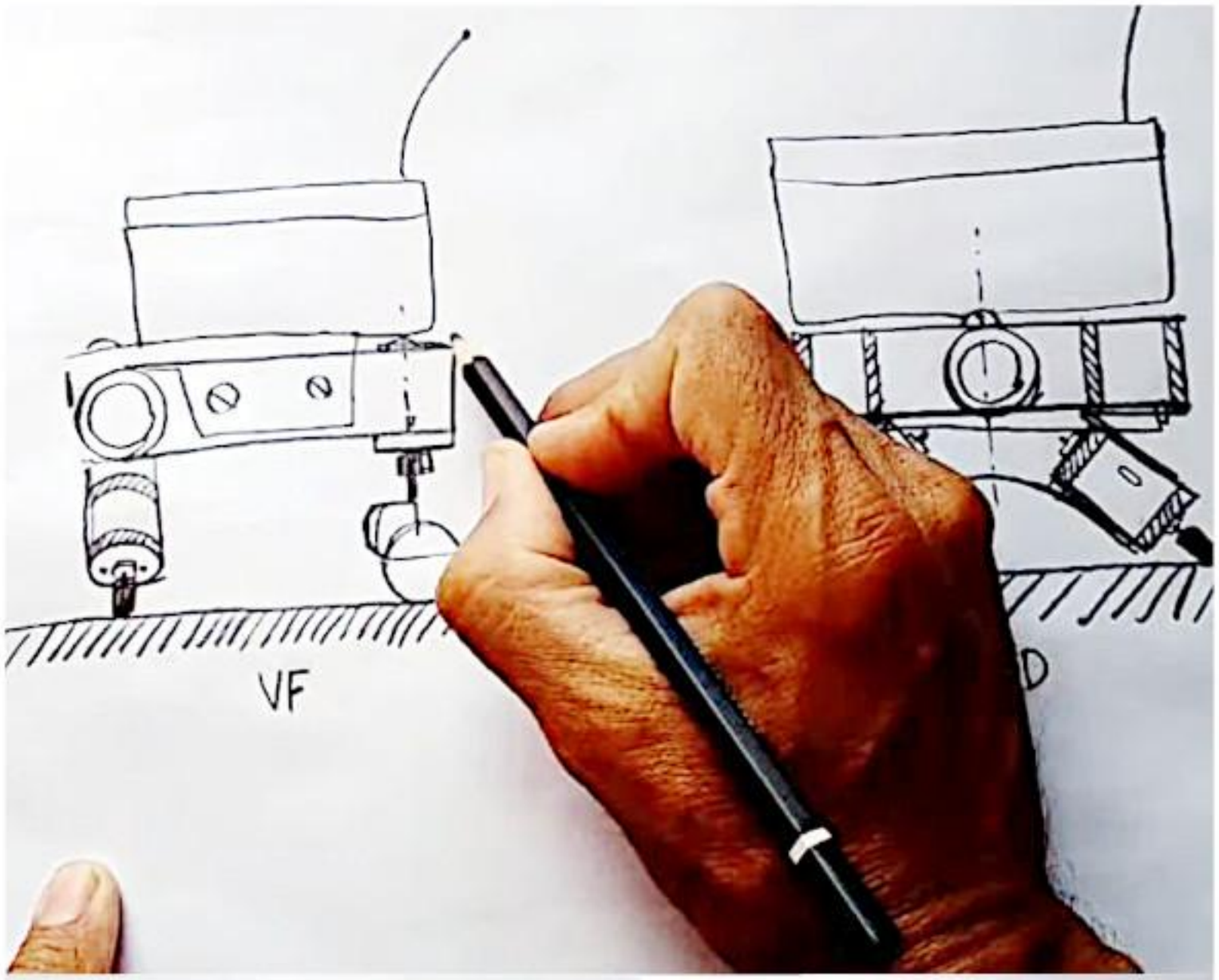
Iniciamos el proceso de diseño mediante el trazado de una serie de bocetos que nos permite unificar criterios con respecto al modelo a crear. Será un robot de medianas dimensiones, es decir prácticamente un modelo con la arquitectura de diseño muy similar a la unidad Hung-Bot, pero en versión de medianas proporciones. Por tal motivo se dibuja una serie de ideas previas en una hoja de papel en perspectiva tridimensional para presentar el chasis tubular, el sistema de motores eléctricos para desplazamiento y el sistema de ruedas tipo castor o “Ruedas locas” para crear estabilidad y control al modelo. Finalizado el boceto podemos apreciar una unidad con cuerpo de prisma cuadrangular y un brazo poliarticulado el cual nos permitirá distribuir los recursos pictóricos mediante pinceladas. Conviene aclara que las ideas se van estudiando, modificando y adaptando hasta llegar a obtener la forma y dimensiones de la unidad en diseño. Por ello, estas ideas deben ser plasmadas en un sencillo dibujo realizado sin instrumentos. Conocidos como: bosquejos, croquis o esbozo. Según el conjunto de estándares técnicos de obligado cumplimiento referencial en Venezuela, la COVENIN (Comisión Venezolana de Normas Industriales) establece en su norma 107-80 que el croquis es un dibujo técnico preliminar o esquema realizado generalmente a mano alzada, acotado o no, pero guardando las proporciones del objeto representado. Es utilizado para explicar una idea o funcionamiento complejo mediante pocas líneas.

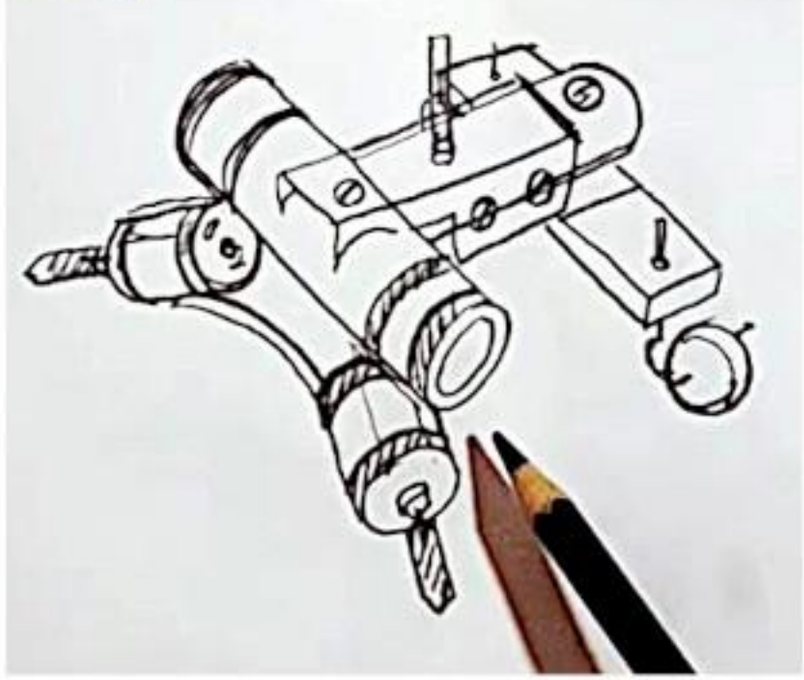
SUBTÍTULO: INGENIERÍA DE DETALLES. VISTAS ORTOMÉTRICAS.

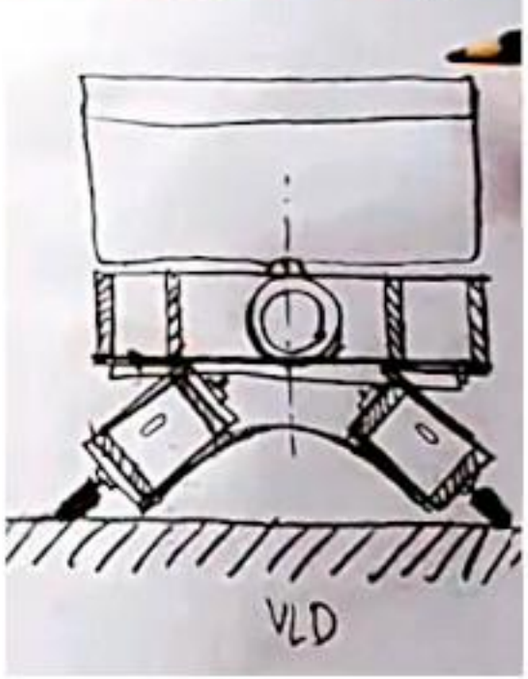
Etapa que permite transformar las ideas y conceptos de la unidad robótica en planos y especificaciones técnicas concretas. Tributa en una serie de planos precisos, aun elaborados a mano alzada, especificaciones técnicas y detalles necesarios para la construcción o montaje del proyecto. La ingeniería de detalles en este caso funcionó como elemento creador de contenido para elaborar el modelo virtual en la próxima fase de diseño. Por otro lado, las vistas Ortométricas son representaciones bidimensionales de un objeto tridimensional, logradas al proyectar sus puntos mediante líneas paralelas perpendiculares a un plano. En criollo; permite visualizar las caras del robot pintor en ángulos rectos, es decir en su vista frontal, en su lateral derecha o en su vista superior. La norma COVENIN 251-81 establece que las vistas ortogonales son representaciones 2D (frontal, superior, lateral) de objetos 3D, proyectadas sobre planos perpendiculares. Se organizan generalmente usando el sistema ISO E (Europeo) o ISO A (Americano), detallando la forma exacta sin distorsión de perspectiva. Para nuestro caso estudio; Americano en vista frontal (VF) y vista lateral derecha (VLD).

SUBTÍTULO: MODELO VIRTUAL.

Mediante el dibujo asistido por computadoras (DAC) o CAD por sus acrónimos en ingles se elaboró el modelo tridimensional computarizado de nuestra unidad en proceso de construcción. Empleando el software





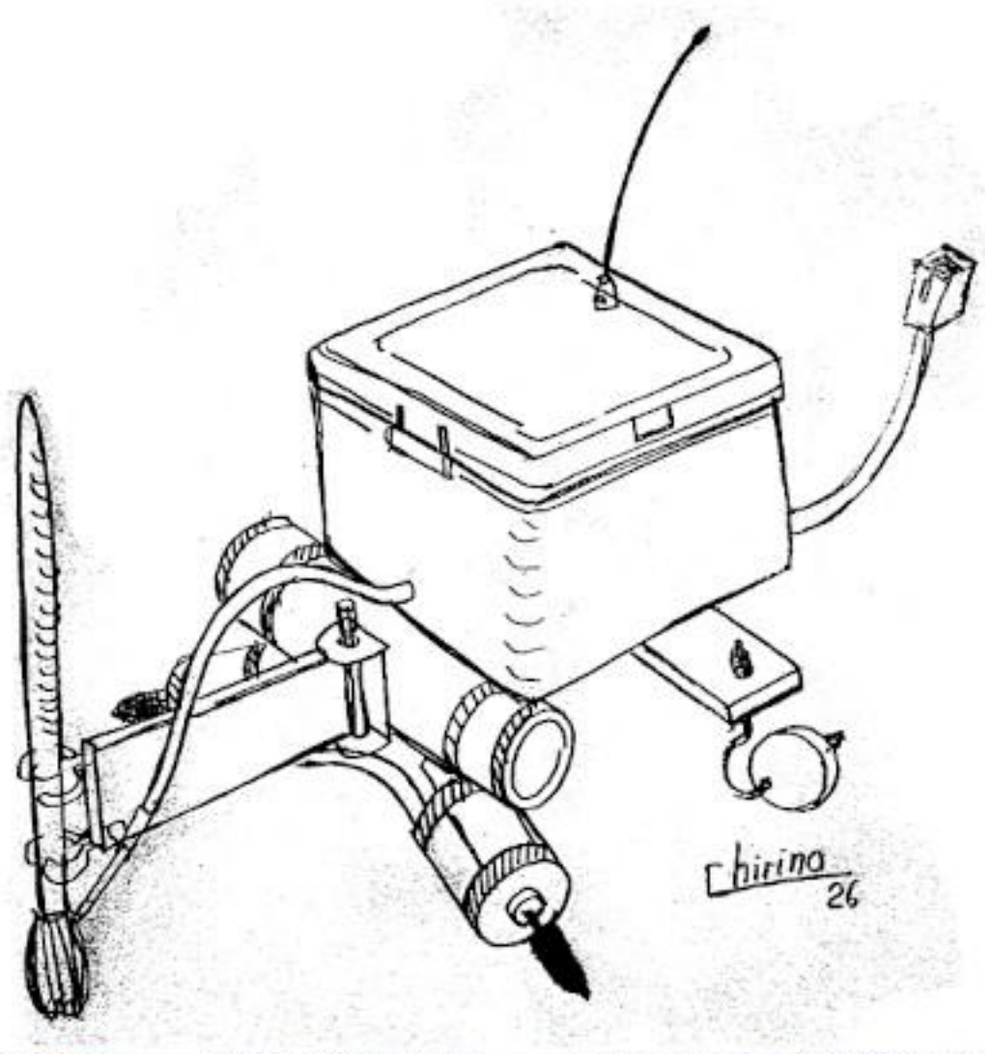


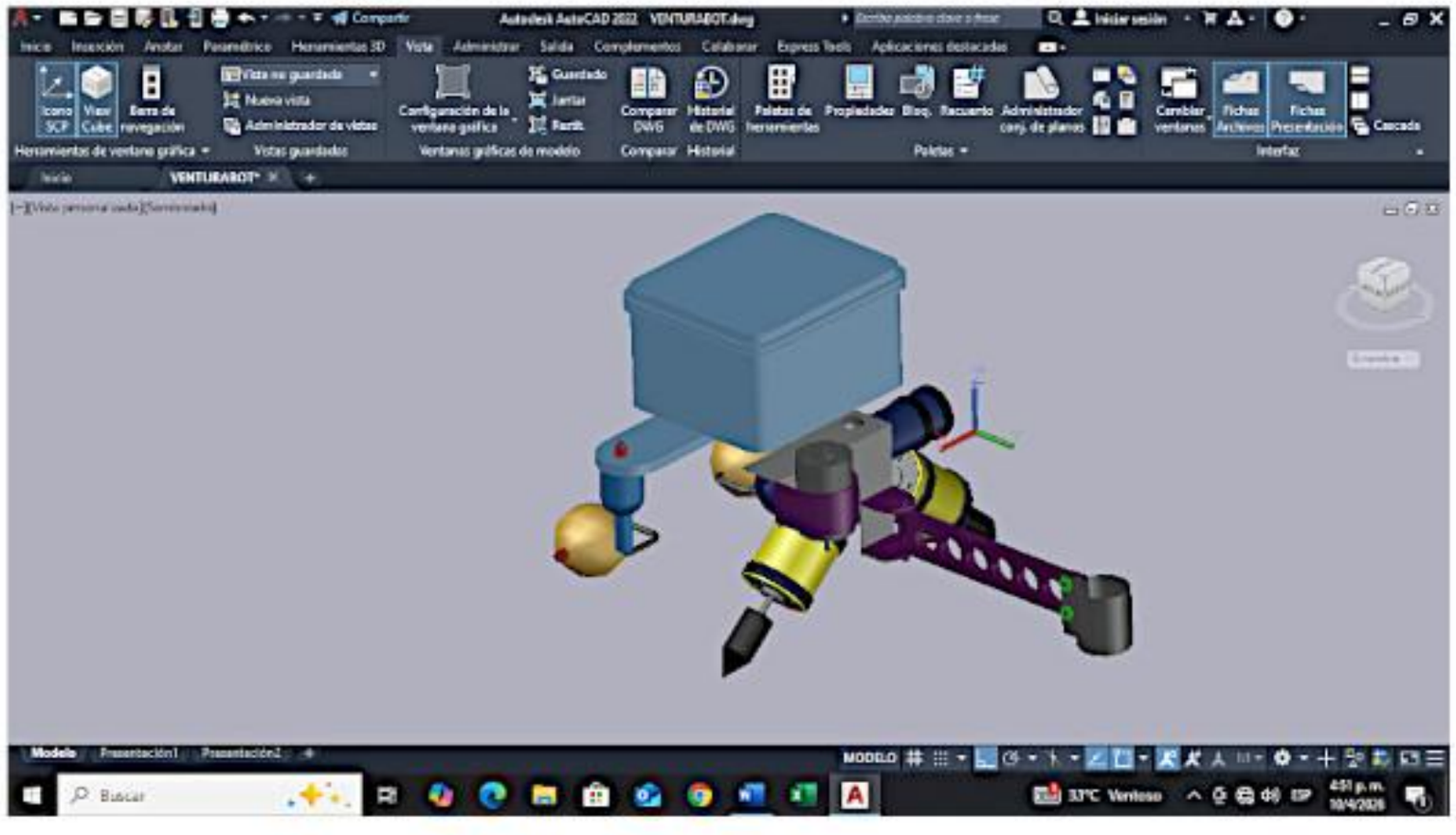
AutoCAD en su versión 2022 se modela la unidad en sus proporciones exactas para obtener así un modelo confiable y listo para su desarrollo. El CAD permite realizar los cambios en el diseño de una forma mucho más rápida y precisa. Visualizar en tiempo real; la forma, diseño, dimensiones, colores, texturas y proporciones de la unidad robótica. Inclusive elementos subjetivos como la estética pueden ser evaluados con ella.

SUBTÍTULO: CONSTRUYENDO LA UNIDAD PINTORA.

Siguiendo la arquitectura de diseño del modelo robótico, muy similar a las unidades, Rivas, Reveron y Hung-Bot se procede al armado de toda la estructura en función del chasis tubular de plástico. Allí se alojan el par de motores eléctricos, obtenidos de una impresora de computadoras tipo cartuchos; por entregar buen torque o poder y buenas revoluciones por minuto, obteniendo así una velocidad adecuada a nuestra unidad sin recurrir a sistemas reductores. El robot contará con un sistema hibrido de control, eso quiere decir que el sistema de locomoción y navegación será controlado por el usuario pintor a través de un cordón umbilical (filoguiado), mientras que el trazado, pincelado y distribución de recursos pictóricos será mediante sistema radio control R/C.

Hasta acá el presente artículo, invitándolos a estar pendientes de las próximas entregas de su columna Robotismo, así como de seguir todo el proceso en mi cuenta de Instagram: @enriqueacasio.





GALERÍA HALLACO

"Introspección" (2025), de Roselin Estephanía.

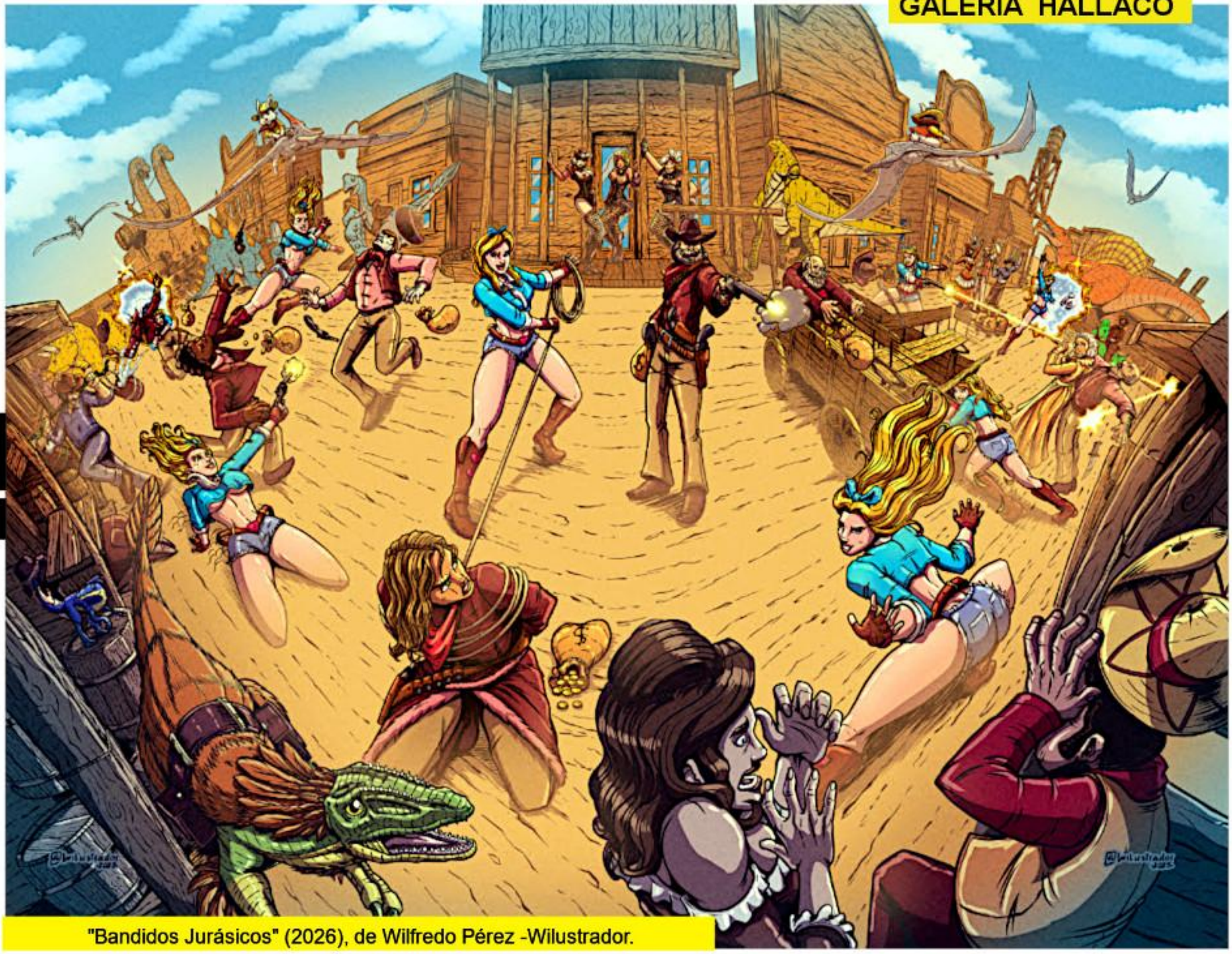
1

1- "Sin título" (2025), de Ana Marcano. Galería Pasillo del Arte. C.C. Ciudad del Viento. Punto Fijo.

2- "Sin título" (2025), de Jairo Acosta. Galería Pasillo del Arte. C.C. Ciudad del Viento. Punto Fijo.

2

GALERÍA HALLACO



"Bandidos Jurásicos" (2026), de Wilfredo Pérez -Wilustrador.

1

2

1- Draftman (2019), de David Madrid; basado en personaje gráfico creado por Edwin Arrieta.

2- El Guardián (2022), de Edwin Arrieta; basado en personaje gráfico creado por Juan Medina - Mina.

PORTADAS DISCOS DE VINILO

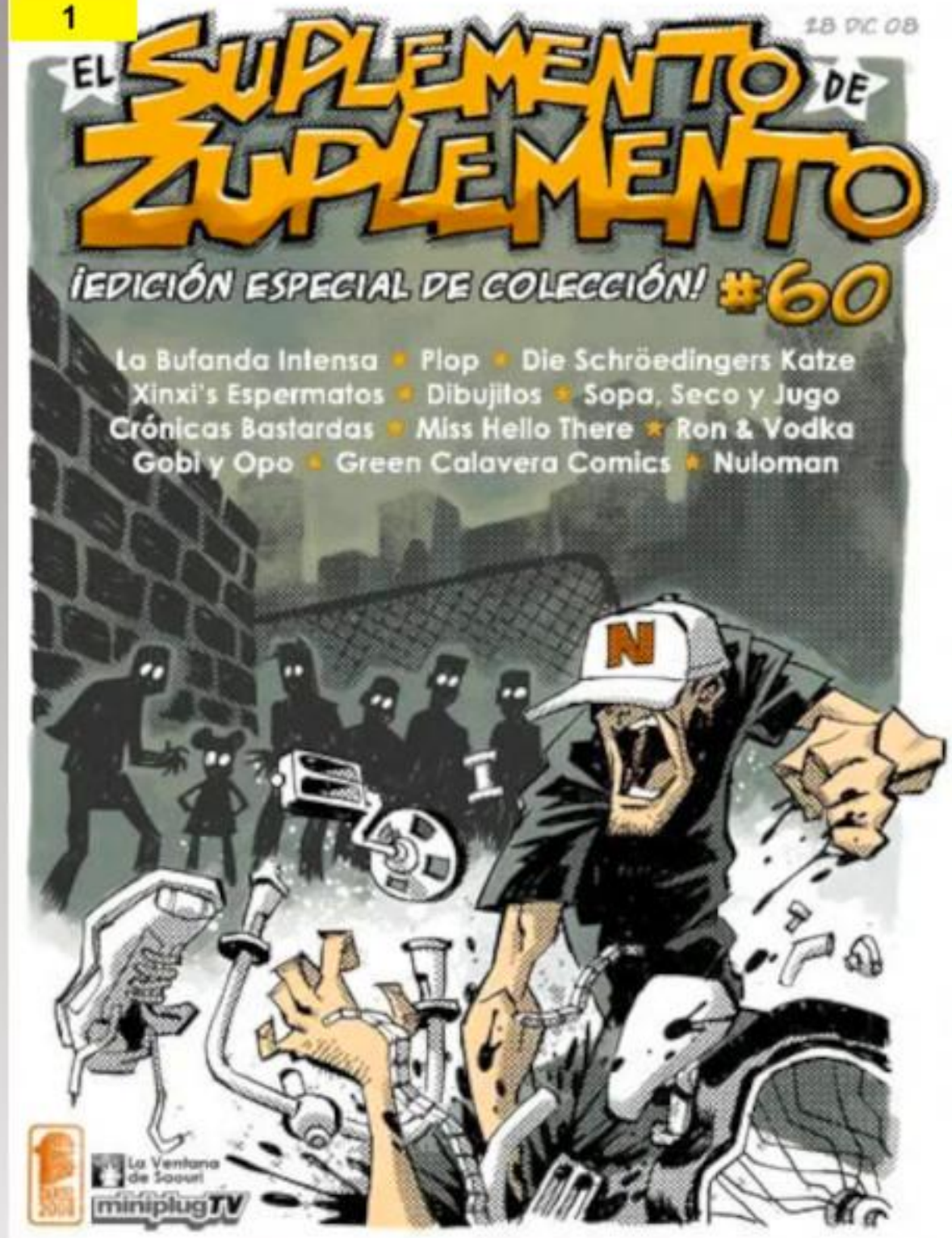
1

2

1 - "Daiquirí" (1983), de la agrupación caribeña Daiquirí. Portada ilustrada por el artista Alvise Sacchi.

2 - "Tonadas. Volumen 2" (1976), de Simón Diaz. Portada ilustrada por Pedro León Zapata.

1

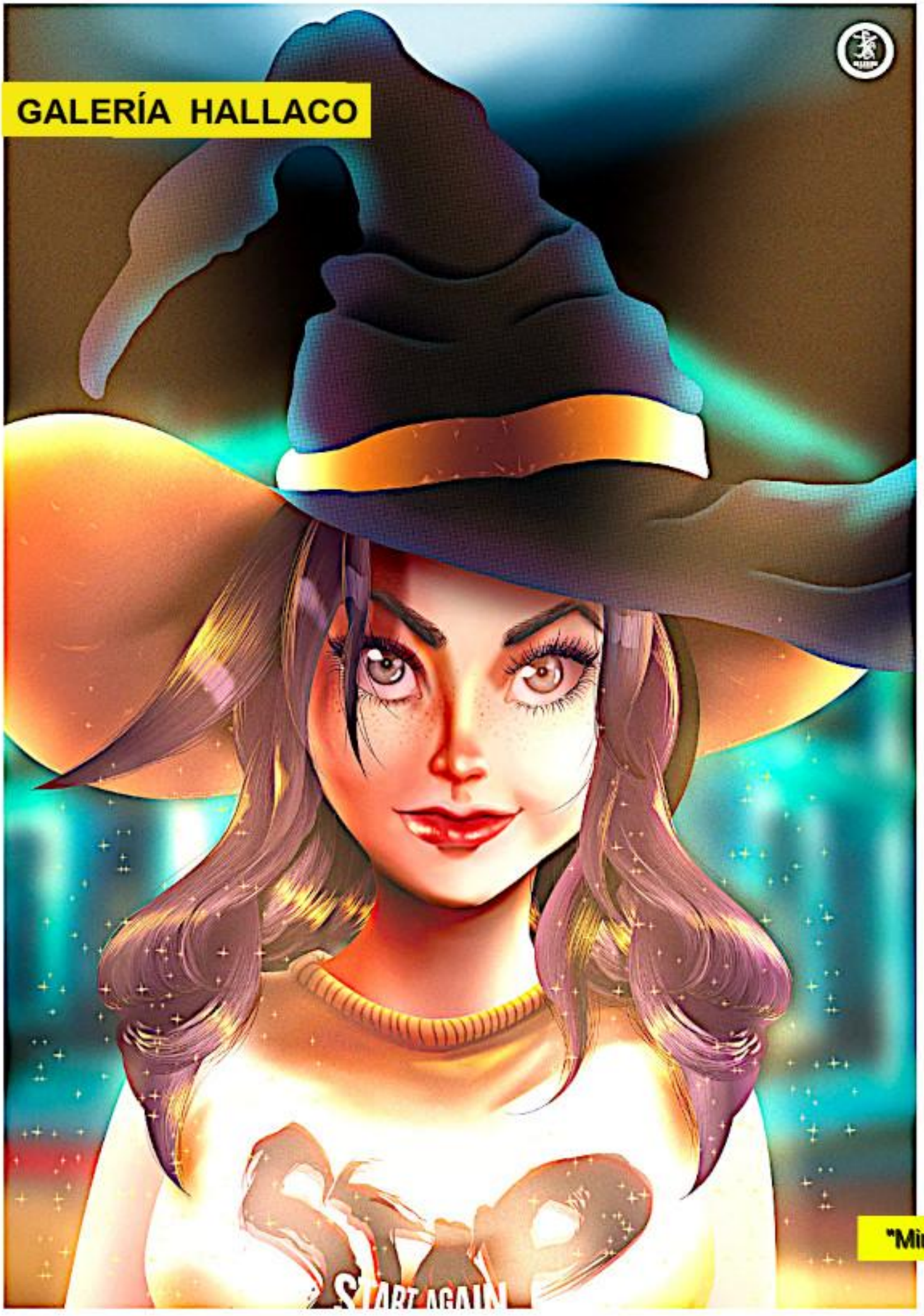


2

1- Portada de El Suplemento de Zuplemento Número 60 (2008), de edicíon especial de colección, publicado el 28 de diciembre de 2008 en Zuplemento.com.

2- Portada de El Suplemento de Zuplemento Número 30 (2008), de edicíon especial de colección, publicado el 1 de junio de 2008 en Zuplemento.com.

Diseño de personaje Zamu. Practicas de dibujo y tinta (2025), de Big Raza VR.



"Miradas Nocturnas" (2018), de Julio Castellano.

"Zombie malandro" (2023), de Gleiver Prieto.

GGP

PALEOFAUNA DE VENEZUELA

PARABOLINA

Ilustración Gerardo Guillen

GALERÍA HALLACO IGC

"Escondite" (2015), de Andrés Sánchez Otamendi. IGC creada con Blender y tratada con Photoshop.

"Sin título" (2025), de De La Roca.
Fuente: Arte de calle Venezuela. Facebook.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2026